



2/94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 8100,- / Hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 2 FEBRUAR '94

RIESIG KOMPETENT  
MÖNSTRÖS AKTUELL

PIZZA CONNECTION  
SECOND SAMURAI  
KOLUMBUS  
SEEK & DESTROY  
SOFTWARE MANAGER

ENDLICH UMGESETZT!

STAR TREK  
COOL SPOT  
TOKYO  
PIRATE

NEUHEITEN SATT!

CES LAS VEGAS '94  
AMIGA-TV: SEAQUEST  
ALLE NEUEN COMPILATIONS

IHR HABT GEWÄHLT!  
DAS AMIGA-SPIEL  
DES JAHRES

KNOW HOW  
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN  
MORTAL KOMBAT · TURRICAN III · ZOOL 2  
SIMON THE SORCERER · AUF SCHWUNG OST  
CANNONFODDER

# EIN Wahns DDS-Spass

Kopiert's endlich!  
Hier geht die Post ab!

Von der Erde direkt in eine  
unglaubliche fremde Welt gebeamt.

Und nur ein Stock als Hilfe.

Die Action ist unglaublich,  
die Puzzles verrückt,  
aber sieh' Dich vor  
- der große Junge wartet auf Dich!!

Spitzenmäßige Cartoon-Unterhaltung.

“Sie sind böse, sie sind zurück und  
sie haben es auf den Titel des  
besten Spiele-Herstellers  
abgesehen..

Bubba 'n' Stix wird der  
absolute Überflieger.”

AMIGA COMPUTING

“Und zuguterletzt sind die  
Grafiken auch noch fantastisch.”

AMIGA ACTION

“...und das Spiel ist einfach unglaublich,  
...und es ist voller Druck von epischen Gegnern zuliebe.”

AMIGA FORMAT



**CORE**  
COMMODORE AMIGA

Nur erhältlich für Commodore Amiga (16 bit)  
Erhältlich für Sega Mega Drive und  
Mega-CD Anfang 1994

die power von

‘U’

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE





## DER JOKER - CD-FREIE ZONE?

Es gibt ein paar Dinge, die ich stets verfolge: Nachrichten im Fernsehen, schöne Frauen oder schnelle Autos auf der Straße – und natürlich Eure Leserbriefe. Beim Studium der letzteren ist mir aufgefallen, daß Ihr voll des Lobes für unser Engagement bezüglich des 1200ers seid, da können wir gar nicht genug Testberichte und Specials bringen. Was das CD<sup>12</sup> betrifft, sind hingegen manche der Ansicht, es habe im Joker nix verloren. So leid es mir tut, aber diese Meinung kann ich nicht teilen...

Klaro verstehe ich, daß zumindest derzeit noch viel mehr Amiganer einen A1200 besitzen als ein CD<sup>12</sup>; auch, daß CD-Games bzw. -Umsetzungen für Disk-User scheinbar nicht sonderlich interessant sind, leuchtet mir ein. Was ich jedoch nicht verstehe, das ist die Argumentation, die neue Multimediamaschine sei viel eher eine Konsole und sollte daher besser nur im Megablast abgehandelt werden. Das ist doch sehr kurzsichtig gedacht! Erstens ist das CD<sup>12</sup> nämlich eine AMIGA-Konsole (noch dazu eine, die über kurz oder lang mit Tastatur etc. ausgerüstet wird) und darf daher im AMIGA Joker gar nicht fehlen. Zweitens ist in Kürze mit dem kompatiblen CD-ROM für den 1200er zu rechnen – spätestens wenn das Teil am Markt ist, werden sich viele, die heute noch über CD-Tests meckern, freuen, daß es sie gegeben hat. Und schließlich gehört der CD auf lange Sicht nun mal die Zukunft, eine „Schneckenhaus-Politik“ würde sowohl den Amiga als auch den dazugehörigen Joker auf Dauer in die Isolation treiben. Und wer will da schon hin? Ein bißchen mehr Toleranz kann hier also nicht schaden, außerdem machen derart spezielle Artikel vorläufig ja noch einen geradezu verschwindend geringen Teil des Heftinhalts aus – der Rest bietet auch diesen Monat wieder jede Menge interessanten Lesestoff für alle Amiga-Fans. Und weil das Werbeaufkommen im Februar traditionell rückläufig ist (heuer wegen der allgemeinen Rezession ganz besonders), mußten wir trotz der vielen Neuerscheinungen auf keine einzige Rubrik, keinen Test und kein Spiel verzichten; unsere Befürchtungen aus der letzten Ausgabe haben sich gottlob nicht bewahrheitet. Viel Spaß mit diesem Vollwert-Joker,

Euer Michael

DIE ZWEITEN WERDEN DIE ERSTEN SEIN? Hat **SECOND SAMURAI** das scharferre Schwert als der Vorgänger? Kann **PIRATES! GOLD** das alte Freibeuter-Fieber am CD<sup>2</sup> neu entfachen? Erfahrt Ihr alles auf den Seiten 16 und 94



SECOND SAMURAI



PIRATES! GOLD

PCMCIA - EIN SLOT FÜR ALLE FÄLLE?



EIN SLOT FÜR ALLE FÄLLE? Unter diesem Motto verrät der User-Club den A600- bzw. A1200-Usern unter Euch, was es mit dem ominösen **PCMCIA-STANDARD** auf sich hat. Wissenswertes auf Seite 105

AUF DEM SPRUNG: Kein Ende der Hüpfomania am Amiga in Sicht - in dieser Ausgabe turnen u.a. **DENNIS**, **COOL SPOT**, **BUBBA'N'STIX** und **FATMAN** über die Plattformen. Hüpf auf die Seiten 32, 38, 76 und 97



DENNIS



COOL SPOT

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
<b>Robinson's Requiem</b>	10
<b>Elfmania</b>	11
Newsflash:	
<b>CES Las Vegas '94</b>	12
Mailbox	22
Up & Down	44
Crack	46
PD-Box	48
Ruhmeshalle	50
Brork-Comic	50
Wahlergebnis	
<b>Das Amiga-Spiel des Jahres</b>	51
Demo-Galerie	52
Special:	
<b>Amiga-TV: SeaQuest</b>	55
Joker-Comic	56
Know How	57
Know How Index	72
Specials:	
<b>Neue Games für den A1200</b>	74
<b>Neue Games für das CD<sup>2</sup></b>	75
Aktion Lesertest:	
<b>Superfrog</b>	84
Preisausschreiben:	
<b>Der Weihnachtskarten-Wettbewerb</b>	86
Joker-Galerie	88
Impressum	90
Krieger-Comic	90
Interview:	
<b>Was macht eigentlich Tom Watson?</b>	92
Klassiker:	
<b>Starglider 2</b>	99
Marktübersicht:	
<b>Alle neuen Compilations</b>	100
Budget-Bühne Special	
<b>Neues von Kompakt</b>	103
User-Club:	
<b>Amiga-Power &amp; Amiga Tool Pack</b>	104
<b>Der PCMCIA-Standard</b>	105
Seitenhiebe	107
Kicker-Cup	108
Radio- und TV-Tips für Freaks	110
Kleinanzeigen	111
Computer-ABC	118
Stromausfall:	
<b>Kingmaker</b>	120
<b>Ringgeister</b>	121
Joker-Index	122
Coin Op	123
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

# Games im Test

## Abenteuer

Labyrinth of Time	20
Pirates! Gold	94
Simon the Sorcerer für A1200	74
Star Trek - 25th Anniversary	30

## Action

Assassin Special Edition	98
Dangerous Streets	81
Hyperion	103
Second Samurai	16
Seek & Destroy	78

## Geschicklichkeit

Alfred Chicken für A1200	74
Alfred Chicken für CD <sup>32</sup>	75
Bubba'n'Stix	76
Cool Spot	38
Creatures	103
Dennis	32
Fantastic Dizzy	98
Fatman	97
Mean Arenas	96
Summer Camp	103

## Simulation

Christoph Kolumbus	34
Pizza Connection	14
Sim City für CD <sup>32</sup>	75
Software Manager	41
The Ultimative Software Manager	42
Tornado	82

## Sport

Burning Rubber	19
Championship Manager Italia	42
Skidmarks	18
Winter Camp	103

## Strategie

Castles II	80
Fury of the Furries	96
Imagem	40
Kingmaker	20
Lemmings für CD <sup>32</sup>	75
Mega Motion	103
Penthouse Hot Numbers Deluxe	40

## Verschiedenes

Arcade-Spiele	123
Brettspiele	120
Budget-Spiele	103
D/Generation für A1200	74
PD-Games	42

WAS KOSTET DIE WELT? Bei PIZZA CONNECTION ist sie jedenfalls nicht für einen Backladen zu haben, von CHRISTOPH KOLUMBUS muß sie erst entdeckt werden, und der SOFTWARE MANAGER muß sie sich quasi erspielen. Aufwendige Wirtschaftssimulationen auf den Seiten 14/15 bzw. 34/35 und 41

## PIZZA CONNECTION



## SOFTWARE MANAGER



## CHRISTOPH KOLUMBUS

ENDSTATION SEHNSUCHT? Auf die Umsetzung von STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY haben alle Trekkies sehnsüchtig gewartet, genau wie die Piloten auf den TORNADO. Jubel und Enttäuschung auf den Seiten 30 und 82

## STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY



## ROBINSON'S REQUIEM



## ELFMANIA



DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER: Trefft auf Roboter in ROBINSON'S REQUIEM, kloppt Euch mit Elfen bei ELFMANIA und durchforstet die CES LAS VEGAS '94 nach Amiga-Neuheiten - starke Previews und heiße Messe-News auf den Seiten 10, 11 und 12



GUT UND TEUER? Daß uns Gutes teuer ist, beweisen die von Euch gewählten SPIELE DES JAHRES - daß Gutes nicht immer teuer sein muß, beweist unsere Marktübersicht ALLE AKTUELLEN COMPILATIONS. Und das Special AMIGA-TV: SEAQUEST beweist, wie gut sich ein Amiga als Filmproduzent macht! Ab zur Beweisführung auf den Seiten 51, 55 und 100/101/102

## AMIGA-TV: SEAQUEST

# BETRIEBSGEHEIMNIS

## SPECIAL

Heute gibt es mal eine ganze Seite Betriebsgeheimnis! Warum? Na, weil wir den Platz brauchen, um eines der bestgehüteten Geheimnisse eines Redaktionsbetriebs zu lüften: Wie entstehen diese tollen Layout-Effekte?

Ganze Waschkörbe voller Anfragen habt Ihr uns geschickt, um zu erfahren, wie aus Michael im Editorial ein Greis werden konnte, wie man einen Herausgeber im

Comic zum Redaktionsboten mutieren lässt oder ob Papa Joe wirklich die Figur von Sylvester Stallone hat. Selbstmurmelnd macht sich unser Boss im richtigen Leben als

Mutant nicht halb so gut, und von einer Tiefkühlkost-/Bananen-Diät, wie sie sich Joachim täglich einverleibt, bekommt man die Muskeln höchstens im Darm-

bereich – für alles weitere ist die Technik zuständig. Die verschiedenen Techniken der Bildverfremdung wollen wir Euch nun mal näher erläutern.

### RETUSCHE



Die Kunst des Retuschierens gab es schon lange bevor Verlage mit Computern arbeiteten, auch wenn das edle Handwerk heutzutage am Screen ausgeübt wird. Dabei verändert man Fotos nachträglich per Hand, etwa um Playboy-Miezen noch knackiger oder Lebensmittel in der Werbung noch appetitlicher aussehen zu lassen. Im Falle von Michaels Alterung aus dem letzten Editorial wurden also alle Falten schlicht per Malprogramm über sein noch weitgehend knuddelfreies Antlitz gepinselt, die Haare grau eingefärbt etc. Um ein derart verblüffendes Ergebnis zu erzielen, ist somit schon viel Kunstfertigkeit gefragt.

### EINKOPIEREN



Bei der Technik des Einkopierens übernimmt bereits der Computer die Hauptarbeit, was anhand der Joe-/Rambo-Kombination aus den Seitenheften der Januar-Ausgabe erklärt werden soll: Zunächst benötigt man ein Foto von Herrn Stallone, dessen Gesicht der Rechner nun elektronisch ausschneidet. Jetzt wird ein perspektivisch richtiges Portrait von Joe angefertigt und vom Computer in den nunmehr gesichtslosen

Filmhelden eingepaßt. Um die Illusion komplett zu machen, glättet der Compi schließlich mittels Weichzeichner die Übergänge, und schon wird der behäbige Redakteur zum agilen Dschungelkämpfer!

### MORPHING

Bei dieser derzeit sehr populären Technik muß dem entsprechenden Programm nur ein Anfangs- und ein Endbild vorgegeben werden, alle Zwischenstufen der Verwandlung berechnet es dann selbstständig. Morphing wird überwiegend im Film eingesetzt, etwa wenn in der TV-Reklame Menschen zu Tieren mutieren sollen oder wenn der „Terminator 2“ eine neue Gestalt annimmt. Für „Brochael“ haben wir das nun mit einem Foto von Michael und einer Zeichnung von Bork gemacht

und die einzelnen Stufen der Animation als Comic-Panels gezeigt. Allerdings ist für derart rechenintensive Software auch eine sündteure Mac-Anlage erforderlich, aber was tut man nicht alles, um die Wahrheit ans Licht zu bringen...

Zum besseren Verständnis könnt Ihr hier nochmals all diese optischen Täuschungen einer genauen Untersuchung unterziehen. Aber vergeßt darüber unsere Test-Statistik nicht – die ist nämlich garantiert unverfälscht!



<b>Absolute Katastrophe</b>	<b>(00%-10%)</b>	<b>0</b>
<b>Katastrophe</b>	<b>(11%-20%)</b>	<b>2</b>
<b>Total zum Vergessen</b>	<b>(21%-30%)</b>	<b>3</b>
<b>Zum Vergessen</b>	<b>(31%-40%)</b>	<b>1</b>
<b>Muß nicht sein</b>	<b>(41%-50%)</b>	<b>2</b>
<b>Nix Besonderes</b>	<b>(51%-60%)</b>	<b>4</b>
<b>In Ordnung</b>	<b>(61%-70%)</b>	<b>9</b>
<b>Schwer in Ordnung</b>	<b>(71%-80%)</b>	<b>11</b>
<b>Erste Sahne</b>	<b>(81%-90%)</b>	<b>7</b>
<b>Megastark</b>	<b>(91%-100%)</b>	<b>0</b>
<b>Hit-Ausbeute</b>		<b>6</b>
<b>Megahits</b>		<b>0</b>

## FRISCHER FISCH

Wer sich auch abseits vom Computer für Rollenspiele, Science Fiction und Fantasy interessiert, kennt wohl schon das Spieldesignmagazin „ZauberZeit“. Wer es erst kennenlernen will, muß neuerdings nach „Nautilus“ fragen!

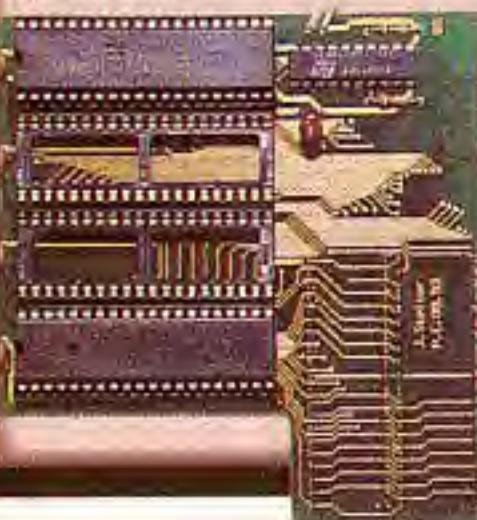
Außer dem Titel hat sich aber nicht viel geändert: In der ersten Ausgabe mit dem neuen Namen findet man wieder die gewohnten Brettspielvorstellungen, Interviews, Autorenportraits und Hintergrundberichte – z.B. über die Entste-

hung des Saurierspektakels von Michael Crichton. Erhältlich ist das Heft für 7,80 DM in den einschlägigen Spieldungeons.



## KEIN HORROR

Unter der entzückenden Bezeichnung „Elvira 1.3“ hat Omega jetzt eine Kickstartumschaltplatine für den A 1200 herausgebracht – wenn das mal nicht vielversprechend klingt!



Wie es derartige Kärtchen so an sich haben, kriegt man damit viele (aber nicht alle) der älteren Programme auf Commos neuem AGA-Rechner zum Laufen. Anschlußfertig kostet das gute Stück 129,- DM, zu bekommen ist es im Fachhandel oder direkt bei:

**Omega Datentechnik**  
Junkerstr. 2  
26123 Oldenburg  
Tel.: 0441/82257  
Fax: 0441/885408

## TOTAL LUSTIG

„...geht es bei der Fortbildung von Küchenchefs von Industriebetrieben zu, hat uns die Eurest GmbH verraten. Der Grund ist auf dem Foto zu se-

hen: Man verwendet dafür heute nämlich auch Lernprogramme mit Comicgrafik und einblendbaren Gesetzesstellen. Guten Appetit!



## BILDUNGSLEKTÜRE

Ein sechsköpfiges Autorenkollektiv hat sich die Finger an dem Buch „Amiga – Der Einstieg“ wundgeschrieben, damit Ihr Euch im Umgang mit Eurem Rechner keine wunden Finger holt...

Und die Mühe war nicht umsonst, denn das keineswegs bloß für blutige Anfänger geeignete Werk handelt auf verständliche Weise praktisch alles ab, was Freunde der „Freundin“ über Hard- und Software, DFÜ, Datex-J oder Peripheriegeräte wissen müssen. Zu beziehen ist der 320

Seiten starke Band des Media-Verlags für 49,- DM über den (Fach-) Buchhandel.



## WO IST MITTAG?

Die Armbanduhr für Orientierungslose wurde jetzt von Casio herausgebracht – neben einer Stoppuhr, einem Timer, der Alarmfunktion und der ganz normalen Zeitanzeige hat sie auch einen elektronischen Kompaß eingebaut.

Nun müßt Ihr Euch bloß noch selbstständig zum nächsten Uhrenfachgeschäft durchkämpfen, dort nach einem Zeiteisen namens „CPW-200“ fragen



und etwa 299,- DM auf die Ladehtheke legen – der Heimweg kann dann schon mit der elektronischen Navigationshilfe erfolgen...

## AUSSERDEM WÄRE DA NOCH...

...die erfreuliche Tatsache, daß der Support für die „A 320“-Piloten trotz der Thalion-Krise weiterhin reibungslos funktioniert.

Wie uns ein beglückter Leser vor kurzem mitteilte, werden Fragen zur überarbeiteten Version des Spiels oder Bestellungen nach wie vor von Thalion entgegengenommen und auch prompt erledigt – er

müßte ganze zwei Tage auf seinen neuen Airbus warten. Tja, auf die christliche Luftfahrt ist halt Verlaß!



# BORG'S



## PERRY RHODAN IST GESTORBEN

Aus der schon länger angekündigten Versetzung der Perry Rhodan-Abenteuer durch ATTIC wird laut Geschäftsführer **GUIDO HENKEL** jetzt doch nichts: die Lizenzgebühren waren einfach zu hoch!



Guido Henkel verhandelt

Dafür verhandeln die Macher von „Das Schwarze Auge“ gerade mit dem **BÄSTEI VERLAG** wegen eines Ersatzhelden aus einer anderen Romanserie – denkbar wäre unter anderem Jerry Cotton. FBI-Agenten sind halt doch etwas billiger als futuristische Imperatoren...

## SIEGER BEI INTEL

Nachdem auch dem Prozessor-Produzenten **INTEL** inzwischen der eiskalte Wind der Konkurrenz ins Gesicht blößt, bemüht man sich verstärkt um die Kund-



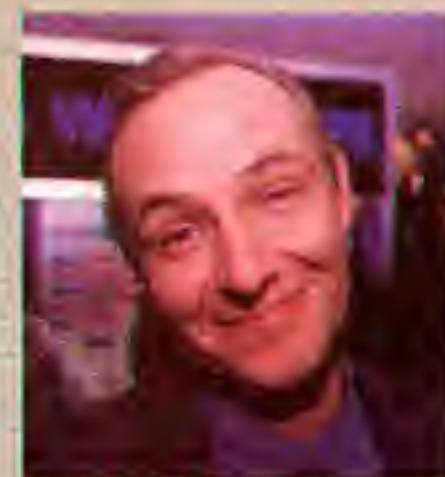
Marco Braasch (links)  
hat gewonnen

schaft – einer der ersten Nutznießer ist der 18jährige **MARCO BRAASCH**.

Der Berliner Abiturient staubte nämlich den Hauptgewinn der „Intel Computer Game ChampionChip“ ab, die Ende letzten Jahres an seinem Wohnort veranstaltet wurde: Eine Woche Urlaub in den USA für zwei Personen mit einem Besuch des NASA-Raumfahrtcenters in Cape Canaveral plus ein 486er PC. Auch bei der Veranstaltung selbst ließ sich Intel nicht lumpen – **CHRIS ROBERTS** präsentierte sein „Privateer“, **RICHARD GARRIOT** führte das neue „Ultima VIII“ vor, und **PETER MOLYNEUX** zeigte erste Bilder des auch für den Amiga geplanten „Theme Park“.

## AUSVERKAUF BEI UNITED

Daß der Rielberger Spieldistributor **UNITED SOFTWARE** pleite gegangen ist, hat sich wie ein Laufende in der Branche herumgesprochen – jetzt landet die Schlacht um die Konkursmasse statt...



Ralf Kleinegräber  
macht Schnäppchen

Vor allem aus dem nahegelegenen Gütersloh eilte man in das verwaiste Firmengebäude, um dort vielleicht den einen oder anderen günstigen

Bürostuhl zu ersteigern. Gesehen wurden unter anderem **HOLGER FLÖTTMAN** von **ASCON** und **RALF KLEINEGRÄBER** von **MAGIC BYTES**. Falls einer der Herren nichts Passendes gefunden hat – ich hätte da noch eine fast funktionsfähige Sitzgelegenheit und einen kaum gebrauchten Amstrad CPC anzubieten...

## TURRI LEBT

Bei **FACTOR 5** denkt man gerade über „Turri can IV“ nach, laut **JUAN EGGEGBRECHT** könnte die Fortsetzung z.B. in einer bonbonfarbenen



Julian Eggebrecht  
denkt an Turri IV

Abenteuerwell spielen, wo Walker mit Windeln herumlaufen und Turri Milchfläschchen zum Bollern benutzt. Eine putzige Idee, nicht?

## HÜLSBECK ARBEITEN

Schon eine ganzes Weilchen war nichts mehr von Soundmagier **CHRIS HÜLSBECK** zu hören, sollten ihm etwa die Noten ausgegangen sein? Aber ganz im Gegentum!



Chris Hülsbeck ist fleißig. Der Mann sitzt brav im Studio und arbeitet wie ein Verrückter: Soeben hat er Kaikos „Software Manager“ vertont, stellt gerade eine weitere „Best of“-CD zusammen und werkelt am Soundtrack von „Jim Power“ für den PC. Und von der tollen „Turri can“-CD habt Ihr sicher schon gehört, oder? Ab nächsten Monat bieten wir die Scheibe in einer handsignierten Edition im Shop an!

## GTI GOES MTV

Bisher ging der deutsche Softwarevertrieber **GTI** eher konventionelle Wege, um seine Spiele und Anwendungsprogramme der Öffentlichkeit zugänglich zu machen – jetzt hat PR-Manager **DIMITRIOS MAGARISIOTIS** stolz verkündet, daß man sich neuerdings auch via MTV-Text über das aktuelle GTI-Programm informieren kann. Der Schwerpunkt wurde dabei auf CD<sup>2</sup> und CD-ROM gelegt, die entscheidende Textseite trägt die Nummer 337.



DIE RÜCKKEHR DES GOLDENEN ZEITALTERS DER SEERÄUBEREI!

# Pirates!



## PURES GOLD

Sid Meiers 32-karätiges Piratenabenteuer,  
voller brillanter Animationen,  
mitreißender Musik und  
aufregender Soundeffekte.

Pirates! Gold: die Amiga-CD-32-Version für Ihre Schatztruhe.



Bei Silmarils' nächstem Streich erwartet uns ein Eignungstest der ganz besonderen Art: Wer in ferner Zukunft zur Regierungselite gehören will, muß erst das Survivaltraining auf einem Gefängnisplaneten überleben!

Schon in absehbarer Zeit soll der erste mit Medikamenten, Werkzeug und einem Minicomputer ausgerüstete Beamtenanwärter auf dem kosmischen Alcatraz landen. Nachdem weder Mami noch ein Vorgesetzter mit ausgesetzt werden, muß er sich von da an selbstständig um Nahrung, Wasser und Kleidung kümmern. Ja, sogar Röntgenuntersuchungen und Operationen bzw. Amputationen kann er am eigenen Leib

## ROBINSONS IN QUERIA

anderen Knacki ebenfalls ein menschlicher Spieler steckt, kann man aber auch vorübergehende Bündnisse schließen. Da am Ende trotzdem nur einer diesen unwirtlichen Ort wieder verlassen darf, sind übertriebene Sentimentalitäten allerdings so oder so ichl am Platze!

Die versprochene Präsentation hört sich mindestens so lecker an wie das gnadenlose Gameplay: Der drei Quadratmeilen umfassende Gefängnishof gliedert sich in zehn verschiedene Landschaftsregionen (Schluchten, Katakombe, Dschungel, Dörfer etc.), die zum Teil etwas an die Bilderpracht von „Mutipu Island“ erinnern. Überhaupt wurde bei der Grafik von einer Voxel-ähnlichen Darstellungstechnik über Texture-Mapping bis zu realistisch berechneten

nen, und für Lebensnähe haben die Designer ebenfalls gesorgt: Nicht nur das wechselnde Wetter und der Ablauf in Echtzeit, auch das Bewegungstempo, die Traglast oder der körperliche Zustand des futuristischen Robinsons werden seine Kondition und in der Folge auch seine Handlungsmöglichkeiten massiv beeinflussen.

Tja, sieht also ganz danach aus, als würde in Frankreich ein ernsthafter Konkurrent für das österreichische Überlebensabenteuer „Burntime“ heranwachsen. Als Zeitpunkt für die Aussetzung hat Silmarils den März vorgesehen, doch selbst wenn sich der Strafantritt noch ein wenig verschieben sollte – einen ausführlichen Test der Endversion können wir Euch nicht ersparen. (st)



durchführen – vorausgesetzt, seinem Herrchen wird dabei vor dem Monitor nicht schlecht..

Wie es sich für ein züftiges Überlebenstraining gehört, liefern allerlei Tierarten die Nahrung und den Wintermantel; darüber hinaus stehen Begegnungen der kämpferischen Art mit Aliens, Cyborgs und nicht zuletzt den Mitgefangenen auf dem Programm. Sofern dabei hinter einem

3D-Sprites und Lichtverhältnissen alles herangezogen, was gut und neuer aussieht. Für den Sound gilt genau dasselbe: neben der auf Wunsch angebotenen konstanten Musikbegleitung sollen sogar die Nieser und der Schnuckauf des erkrankten Hauptdarstellers zu hören sein. Sämtliche Aktionen des Helden der Gefangenschaft (unter anderem Nahrungsaufnahme, Kampf, Produktion, Schlafen) wird man bequem über eine Iconleiste auslösen kön-



Eine feine rote Blutspur reicht von „Body Blows“ über „Street Fighter II“ bis zu „Mortal Kombat“ – und beweist uns, daß Prügeln am Amiga schwer in Mode ist! Aber jetzt soll's noch dicker kommen...

# ELFMANIA

Veröffentlicht wird dieses in vielerlei Hinsicht phantastische Beat 'em Up von Renegade, entwickelt hat es das finnische Terramarque-Team. Entgegen anderslautenden Gerüchten tut der ebenfalls dort tätige Kultprogrammierer Stavros Fasoulas aber nichts damit zu tun; der Schöpfer solcher C 64-Klassiker wie „Saxxon“, „Delta“ und „Quedex“ arbeitet derzeit an einem neuen Autorennen, bei dem das Geschehen à la „Overdrive“ aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Und wenn wir schon beim Austräumen von Irrläufern sind, Es stimmt auch nicht, daß Elfmancia ein reines A1200-Spiel wird, jeder anständige Amiga hat ein Antrecht auf die vielversprechende Digi-Rauerei!

Doch womit wollen sich die Terramarque-Recken nun von der bekanntlich auch nicht gerade schwächeren Konkurrenz abheben? Dem Trend zu immer größerer Brutalität und immer noch mehr „Fatal-ity-Moves“ folgen die Schöpfer der elfenhaften Keilerei jedenfalls erklärtermaßen nicht; sie sind eher an einem spielerisch möglichst ausgefeilten Game in der

Tradition des legendären „JK+“ von Archer MacLean interessiert. Daher ist auch die Hintergrundstory ungewöhnlich friedlich ausgefallen, wenigstens für die Verhältnisse des Genres: Kurz gesagt möchte der Held zum Herrscher des Fantasyreiches Elfmancia aufsteigen, wofür er erst alle Elfen dieser Welt besiegen muß – wohlgemerkt besiegen, nicht abmurksen! Außerdem sollen die Gegner nicht nur Schlagkraft, sondern auch eine außergewöhnlich hohe „Intelligenz“ mitbringen und sich sehr schnell auf die vom Spieler verfolgte Taktik einstellen. Und wie im richtigen Lebenskampf spielt auch das gute Bare eine wichtige Rolle, denn das erkloppte Preisgeld

dient dem Kauf neuer Charaktere, darüber hinaus lassen sich die bei den Kämpfen selbst herumklimpernden Münzen (per Fußkick) auch als Waffe einsetzen. Die übliche Landkarte für die Reise zum nächsten Austragungsort wurde in ihrer Funktion ebenfalls stark modifiziert: Hier spielt man darauf Tic-Tac-Toe, wodurch die Gegner die eigenen Reisepläne noch wortwörtlich durchkreuzen können.



Daß die Grafik wahrhaft superb wird, erkennt man unschwer an den Fotos; dazu sei aber auch gleich verraten, daß die Hintergründe exzessiv animiert werden, über einen Bildschirm groß sind und in mehreren Parallax-Ebenen scrollen. Für den Amiga sind je sechs Szenarios und Kämpfer vorgesehen, weitere drei folgen auf einer Zusatzdisk, und die CD32-Version enthält sogar



schon von Anfang an alle neun. Bliebe bloß noch die Frage nach dem Erscheinungsdatum. Nun, wir sind guter Hoffnung, daß das fertige Programm bereits im nächsten Heft zum Testkampf antritt! (mm)



# CONSUMER ELECTRONICS SHOW LAS VEGAS '94



Für Amiganer ist die CES ja eher unergiebig, die „Freundin“ bringt es in den USA auf nicht einmal ein Prozent Marktanteil. Aber für eine Seite News hat unser Messesbesuch in der Spielerstadt trotzdem gereicht...

Weder ein Amiga noch das CD² war in den drei Hallen zu finden, im Mittelpunkt des Interesses standen Ataris Jaguar-Konsole und das 3DO. Aber da auch einige europäische Hersteller den Marsch in die Wüste von Nevada auf sich genommen hatten, entdeckten wir zumindest ein paar Spiele, die demnächst für uns umgesetzt werden.

So steht in Kürze das Movie-



Es ist nicht mehr weit:  
Inferno

Adventure Batman Returns ins Haus, eine Gemeinschaftsproduktion von Gametek und Ko-

nami. Gremlin konnte uns nur das bereits auf der ECTS vorgestellte SF-Strategical **K 240** anbieten, während man sich bei



Für jeden etwas: Twilight 2000

Ocean inzwischen sicher ist, daß der Vektor-Flugi **Inferno** bald auch den Amiga ansteuert. Die fleißigen Leute von Empire hatten dafür eine ganze Reihe von Neuigkeiten parat: Die u.a. mit „Zool“ und „Sensible Soccer“ bestückte Compilation **Award Winners 2** für Sparefrohs, **Maelstrom** für Space-Kolonisten und das hochkomplexe Kriegsspiel **Twilight 2000** für



Die Welt des Datencowboys:  
Cyberspace

Panzer-Strategen und Rolli-Fans gleichermaßen. Das Erstellen eigener Mini-Trickfilme ermöglicht schließlich **Hanna-Barbera's Animation Workshop**, und im September wird dann die Flugsimulation **Flying Circus** zur Landung ansetzen. Im kybernetischen Niemandsland angesiedelt sind das Rollenspiel **Cyberspace** und das

eigenwillige Adventure **Dreamweb**, die im Februar bzw. März einloggen sollen. Und als letzter Beitrag von der britischen Insel sei **Theme Park** erwähnt, der neue Bullfrog-Vergnügungspark im Vertrieb von Electronic Arts.

Die deutsche Fahne hielten in Las Vegas Ikarion und Starbyte hoch. Ikarions neu-



Alpträume werden wahr:  
Dreamweb

er Fußballmanager **Hattrick** lockte in der Vorabversion zwar keinen Kicker aus der Kabine, aber das kann sich mit der Endversion ja noch ändern. Geradezu genial



Freizeitvergnügen Marke Bullfrog:  
Theme Park

war dagegen der erste Eindruck des satirischen Politstrategicals **Caribbean Dreams**, das an das Brettspiel „Junta“ angelehnt ist: Als Herrscher einer fiktiven Bananenrepublik darf man Wahlen manipulieren, sein Volk mit gefälschten Radiomeldungen einlullen oder vom freundlichen Priester nebenan Waffen kaufen! Demgegenüber will Starbyte in absehbarer Zeit die abenteuerlich schweinische Comic-Sau **Bazooka Sue** sowie **Rings of Medusa Gold** und die feuchtfröhliche Handelssimulation **Big Seas** auf die Menschheit loslassen.

Alles in allem nicht gerade berauschend viele Neuigkeiten also, aber es war ja auch die CES... (C. Borgmeier)

# LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungsreiche Strategie- und Handelsimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Christoph Kolumbus im Auftrag der spanischen Krone auf Entdeckungstour gehen oder PC (VGA 256 Farben) als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich.



Heuern Sie die PC (VGA 256 Farben) Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt.

Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

# CHRISTOPH KOLUMBUS

SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 96 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

Demo-Disk für AMIGA  
oder PC gegen 6 DM in bar oder  
Briefmarken ab sofort bei:  
SOFTWARE 2000, Stichwort  
"Demo Kolumbus",  
Postfach 110, 23691 Eutin.

# PIZZA CO.

Wenn es um Eßbares aller Art geht, bin hier ich zuständig – also landete die neue Pizzabäcker-Simulation von Software 2000 in meinem Testofen. Und selten hat mir ein Soft-  
laden so gemundet wie dieses Wahnsinnsgame!



Eigentlich soll es hier aber natürlich den Gästen munden, denn Pizza Connection ist eine Wirtschaftssimulation im wahrsten Sinn des Wortes: Der Spieler simuliert den Besitzer einer Wirtschaft. Als solcher hat man in Konkurrenz zu sieben menschlichen oder digitalen Mitbewerbern eine internationale Restaurant-Kette aufzubauen, wobei das launige Gameplay irgendwo zwischen „Sim City“, „Mad TV“ und „Der Pate“ angesiedelt ist.

Und weil man dabei nicht einfach irgendeinen Ersatz-Mario mimen will, darf eingangs eine passende Identität gewählt werden – von Bruno Backwahn bis Torsten Tortellini stellen sich allerlei Lichtgestalten zur Verfügung, komplett mit Charakterwerten wie Alter, Intelligenz und Vermögen. Auch der frei wählbare Standort der Heimatbasis ist nicht ganz unwichtig, die Karriere kann in Weltstädten wie Berlin oder Paris beginnen. Im Sinne eines guten Geschäfts werden diese Örtlichkeiten dann in drei Vergrößerungsstufen aus der Vogelperspektive begutachtet, und man studiert die Einwohnerzusammensetzung in den

verschiedenen Bezirken. So versprechen z.B. viele Geschäftsleute eine zahlungskräftige Kundschaft, stellen aber auch Ansprüche an Ausstattung und Qualität, während sich Jugendliche eher für poppiges Interieur und moderate Preise begeistern. Per Mausklick werden nun die leerstehenden Läden in der Wunschegend inspiziert; bei Gefallen kann man die Verhandlungen mit dem zuständigen Maklerbüro aufnehmen.

Sind diese Formalitäten erledigt, geht es an die Einrichtung: Vom Second Hand-Hocker über den Marmortisch bis zum stilvollen Steinbackofen stehen insgesamt 180 verschiedene Möbel zur Verfügung, die je nach Zielgruppe und Preis sorgsam ausgewählt werden sollten. Ja, man kann sogar eine Musik-Box aufstellen, aber auch dabei ist Umsicht geboten. Denn wer etwa den roten Capri im Meer versinken lässt, sollte sich erstens auf ältere Se-

mester als Kundschaft einstellen und muß sich zweitens diese Schnulze auch in Wirklichkeit anhören. Andererseits lockt gepflegter Techno-Lärm wohl eher Hungerleider vom Schlag eines Joker-Redakteurs ins Lokal...



# WIEGTI



Man sieht schon, daß hier buchstäblich alles mit jedem zusammenhängt, und tatsächlich könnte dieser Text erheblich kürzer ausfallen, wenn wir uns auf jene Features beschränkten, die dieses hochkomplexe Game nicht bietet. So ist



es schon mal nicht möglich, einen Pizzaservice zum Mars zu veranstalten, doch ansonsten strotzt das Programm nur so vor kleinen, liebevollen Details: Durch Anklicken von Satzbruchstücken kann man z.B. seine eigenen Werbezettel entwerfen, und wer dabei völlig Blödsinn verzapft, wird die Kundschaft wahrhaftig eher abschrecken als anlocken. Mafabanden bieten lukrative Nebenverdienstmöglichkeiten an, es gibt Feuerversicherungen, Behördenärger und Statistiken en gros. Wer mag, darf auch ein paar Ratten oder Kakerlaken in den Küchen der Konkurrenz aussetzen, sollte aber über dieser Nachtarbeit nicht vergessen, regelmäßig die Tageszeitung zu studieren – neben Klamauk in jeder Form enthält sie oft auch sehr wichtige Informationen.

Zu den unterhaltsamsten Tätigkeiten gehört hier aber in jedem Fall das Erfinden neuer Geschmacks-Kreationen! Dabei hockt man vor einer buchstäblich leeren Pizza und kann sie via Klick auf die Zutatenmenüs mit den leckersten Beilagen (ganz oder kleingehackt) veredeln. Selbst Bananenpizza mit Hummer im Gurkenrand ist ohne weiteres möglich, es fragt sich nur, wer sowas bestellen soll. Wer hingegen stets die passenden Vorräte parat hält, immer geschmackvoll kocht und nicht zuviel Geld ausgibt, wird bald einen weiteren Freßtempel eröffnen können. Vielleicht diesmal etwas Edles in bester Lage? Oder gar eine Außenstelle in Moskau? Freilich kann man sich mit zunehmender Größe seines Kalorien-Imperiums nicht mehr um jede Pepperoni persönlich kümmern, aber wozu gibt es Geschäftsführer – die Kompetenzen der

Filialleiter (Einkauf, Preisgestaltung, Änderung der Speisekarte oder Personalmanagement) sind sogar nach Gutdünken variierbar. All das war nur ein kleiner Einblick in die vielen Möglichkeiten dieses Games, doch wollen wir ja auch die technische Seite der Medaille nicht ganz unter den Restauranttisch fallen lassen. Dabei sticht zunächst

die witzige Comic-Grafik der Zwischenscreens ins Auge, für die „Mad“ und „Mad TV“ wohl gleichermaßen Pate standen. Die sauber scrollenden Straßenzüge geben sich dagegen ganz seriös und sind von geschäftig hin- und hereilenden Autos bevölkert, während man das Innere seines Lokals aus der Vogelperspektive begutachten kann. Hier läßt sich tatsächlich jeder Stuhl und jeder Tisch dort hinstellen, wo er nach Meinung des Spielers hingehört, und bei Hochbetrieb füllt sich der Schuppen dann auch mit Gästen. Freilich ist die Optik insgesamt eher nett als spektakulär, wird aber von schicken Melodien und durchdachten Sound-FX (etwa Stimmengewirr in der Kneipe oder Motorbrummen in der Stadt) umrahmt. Auch der stets willigen Maus/Icon-Steuerung kann man nichts Böses nachsagen.

Wer also satirische und dennoch tief-schürfende Wirtschaftssimulationen wie „Mad TV“ mag, der wird von Pizza Connection mit Sicherheit hingerissen sein. Und damit läßt sich dem Spiel eine große Zukunft prophezeien: Dieser Softteigladen ist ein Hit, der gerade uns ausgehungerten Amigern noch lange schmecken wird! (jn)

## PIZZA CONNECTION (SOFTWARE 2000)

### WIRTSCHAFTSSIMULATION

**88%**  
„KÖSTLICH!!“



<b>GRAFIK</b>	<b>72%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>69%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>74%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>64%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>78%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>92%</b>

#### VARIABEL

<b>PREIS</b>	<b>DM 109,-</b>
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT





# SECOND SAMURAI

Vor rund zwei Jahren stürmte der „First Samurai“ den Amiga, damals im Auftrag des zwischenzeitlich verschiedenen Mirrorsoft-Ablegers Imageworks. Ersatzweise läßt nun Psygnosis den zweiten Fernost-Raufbold von der Leine.

Frei nach der Devise „Never change a winning team“ hat die Crew um den in 8-Bit-Zeiten so rührigen Programmierer Raffaele Cecco (er hat u.a. die C64-Kultknallerei „Io“ mitentwickelt) zwar Detailverbesserungen am zweiten Samurai vorgenommen, doch im großen und ganzen sieht er seinem Vorgänger verblüffend ähnlich. Aber das ist ja nicht unbedingt eine Schande...

Keine Überraschung also, daß auch der Dämonenkönig aus Teil eins wieder seinen Auftritt in der Vorgeschichte hat, diesmal durfte er ganz Japan in Schutt und Asche legen. Und weil das traditionell nur Godzilla darf, reist der rächende Held dem Bösewicht nun durch drei Zeitzonen nach, wo er sich mit dessen Stachelwürmern, Flugechsen und Robotern herumschlägt. Abgesehen von den teilweise sehr originellen Endgegnern ist die Innovation hier zwar irgendwo unterwegs verlorengangen, doch alle für Action-Plattformen unerlässlichen Zutaten sind vorhanden: Während man sich zunächst nur mit Handkante und Fußtritten zur Wehr setzt, sammelt sich im Spielverlauf ein schöner Vorrat an jederzeit individuell abrufbaren Extrawaffen (Schwert, Wurfmesse,

Smartbombs etc.) an, Zusatzleben oder frische Energie liegen häufig zum Aufklauen bereit, und wer sucht, der findet auch – Bonuskammern etwa oder sogar komplette Subgames wie z.B. eine „Asteroids“-Variante. Wer das alles schon aus dem Vorgänger zu kennen glaubt, dem sei der ebenso neue wie launige Duo-Modus ans fernöstliche Herz gelegt, denn hier ist Teamarbeit genauso möglich wie ein heißes Duell um begehrte Extraboni.

Soweit wäre ja alles in Butter, doch leider ist der Levelaufbau nicht besonders abwechslungsreich; zudem können gelübte Zocker ihren Samurai binnen weniger Stunden bis zur finalen Auseinandersetzung führen. Außerdem hat man sich ein paar technische Schnitzer geleistet: Um z.B. den Optionsscreen störungsfrei bearbeiten zu können, muß die üblicherweise an Port 1 angeschlossene Maus abgeklemmt werden, da sonst der Cursor willkürlich auf und ab rast. Systemabstürze waren beim Test ebenfalls zu vermelden, Festplatten und Zweitlaufwerke werden nicht unterstützt, und am 1200er bekamen wir seit langer Zeit mal wieder Grafikfehler zu sehen – tröstlicherweise soll die 32-Bit-Schleuder aber demnächst mit ei-

ner 256farbigen Spezialversion bedacht werden. Doch auch in der Normal-Fassung agieren schon hübsch animierte Sprites vor bunten und ebenfalls animierten Berg-, Wald- und Wiesenszenarien, das Parallax-Scrolling kann überzeugen, die Musikstücke sind prima und die Sound-FX geradezu orchestral. Einen Hit kann sich der Second Samurai aufgrund des mangelnden Feintunings und der wenigen neuen Einfälle somit nicht an den Kimono heften, ein würdiger und unterhaltsamer Nachfolger ist er aber allemal – besonders für Kämpfer mit Begleitung. (rl)



1200  
untauglich



## SECOND SAMURAI (PSYGNOSIS)

### PLATTFORM - ACTION

73%



GRAFIK	75%
ANIMATION	77%
MUSIK	75%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%

VARIABEL: 4 STUFEN  
PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

# DISK EXPANDER

## KOMPRESSIOnS-SOFTWARE DER SPITZENKLASSE

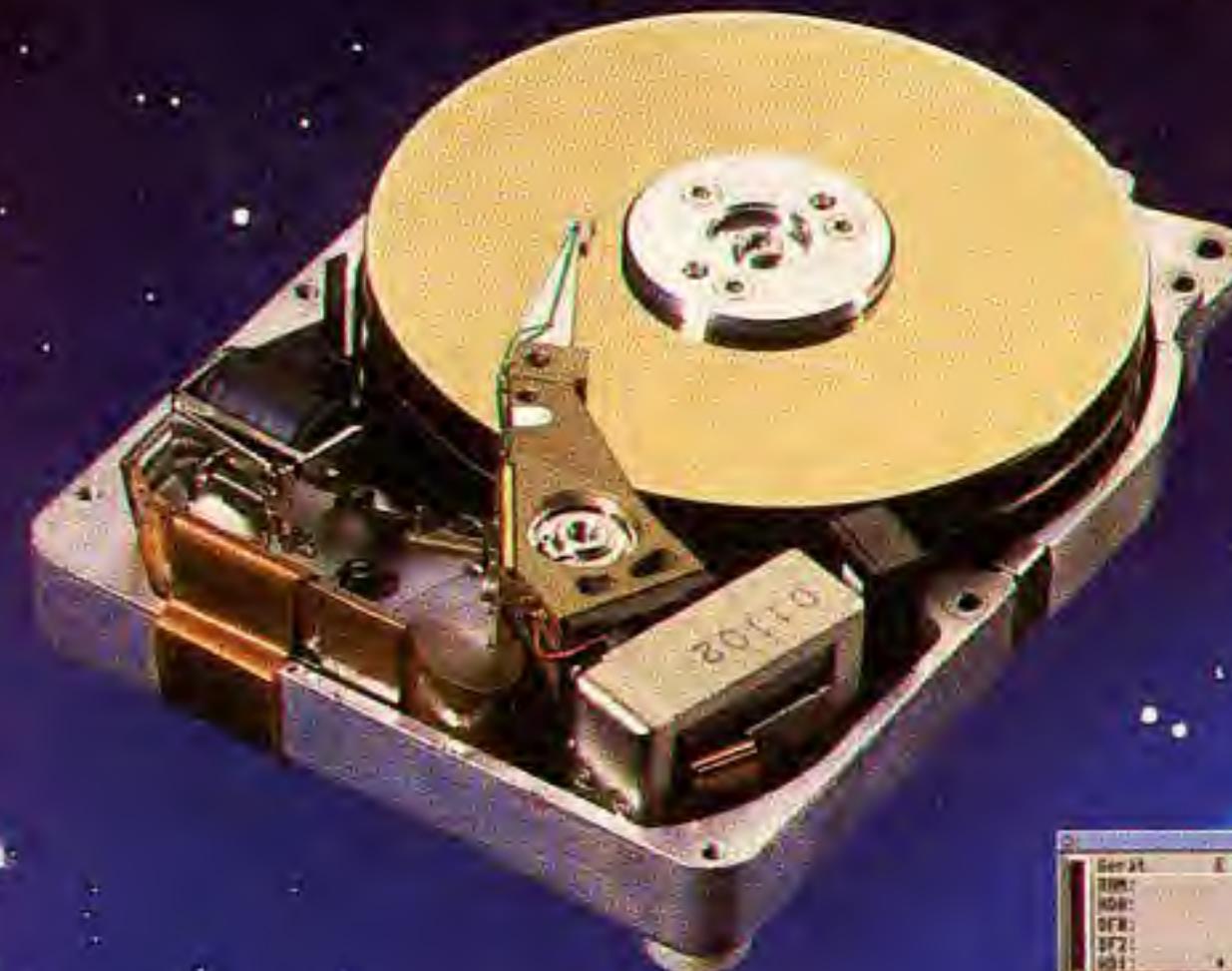
DiskExpander ist die Top-Neuheit für alle Amiga-User. Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke etwa verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund.

Die Daten werden auf ca. 30 bis 70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalgorithmen stehen zur Wahl.

Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger den DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. Zur Installation, die weitgehend automatisiert erfolgt, benötigen Sie keinerlei Spezialkenntnisse. Der DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Durchschnitt ab sofort ca. 1,5MB Software unterbringen, und selbst die RAD-Disk können Sie problemlos verdoppeln.

Kennen Sie eine bessere Möglichkeit, Ihren Amiga für wenig Geld sinnvoll zu erweitern?

- **Warnung!** Es wird dringend davor gewarnt, illegale Kopien von DiskExpander zu benutzen, da diese in der Regel modifiziert wurden und die Sicherheit Ihrer Daten in keiner Weise gewährleisten!



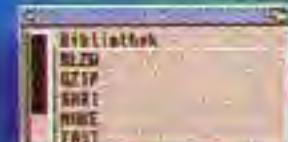
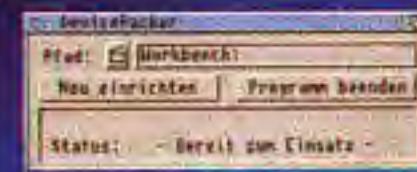
**dm 69,-**  
Abholpreis

Bei der Entwicklung von DiskExpander wurde größtmöglicher Wert auf Datensicherheit, variable Kompression und gute Geschwindigkeit gelegt. Sie können selbst bestimmen, ob Sie Ihre Daten hochgradig verdichten wollen, oder ob Ihnen mittlere Kompressionsraten ausreichen und haben somit direkten Einfluß auf die Geschwindigkeit. Selbstverständlich können Sie auch Ihren bevorzugten xpk-Packer einsetzen.

Insgesamt sieben Programmierer aus fünf verschiedenen Nationen haben entscheidend dazu beigetragen, diese technische Meisterleistung zu entwickeln.

DiskExpander wurde über einen Zeitraum von mehreren Monaten weltweit von mehr als 100 Benutzern getestet und für gut befunden!

DiskExpander wird mit deutscher Benutzeroberfläche ausgeliefert, kann auf drei verschiedene Arten installiert werden und wird auch in Zukunft ständig weiterentwickelt.



### DiskExpander SV

DiskExpander SV ist eine spezielle Unpack-Only-Version, die wir jedem Softwareproduzenten in einem preiswerten Lizenzierungsverfahren anbieten. So können Sie und Ihre Kunden von der innovativen DiskExpander-Technologie profitieren. Erfragen Sie gleichzeitig unsere vorteilhafte Bundling-Politik.

### ANFRAGE

The international version of DiskExpander will be available soon and we are looking for additional distributors. Please send your requests by FAX and we will reply immediately including further details.

Versandpreise inkl. Versandkosten

Inland: DM 73,- V-Scheck  
DM 77,- Nachnahme

Ausland: DM 77,- V-Scheck  
DM 94,- Nachnahme

Stefan Ossowski's Schatztruhe  
Gesellschaft für Software mbH

Veronikastraße 33

45131 Essen

Telefon 0201/78 8778

Telefax 0201/79 8447

Hier treten zwei neue Autorasenreien gegeneinander an, die zunächst nicht sonderlich vielversprechend aussahen, sich aber bald als sehr spritzig entpuppten. Sollte das die Wiederentdeckung der Spielbarkeit sein?

# SKIDMARKS VS.

GIB GAS,  
ICH WILL SPASS!



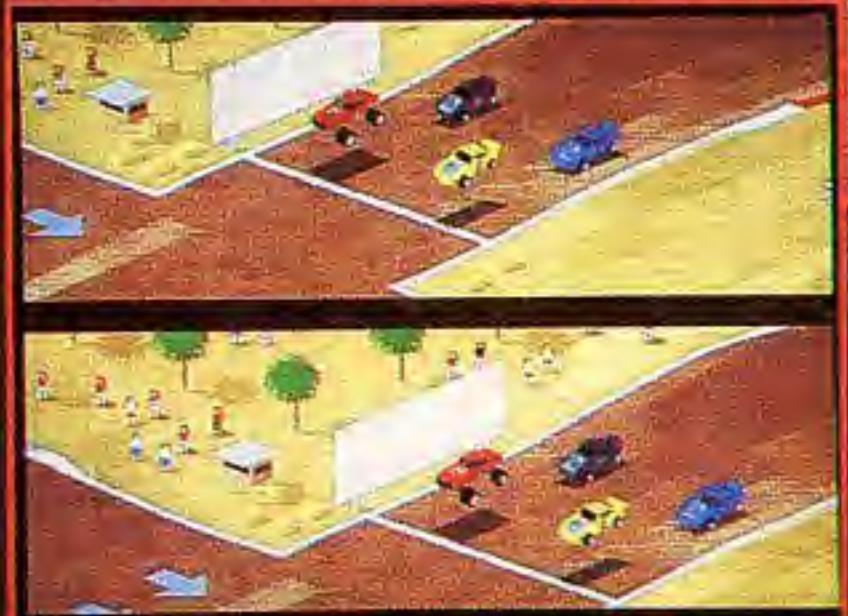
Bremsspuren im Kreisverkehr



Zuschauer ohne Tribüne



Kreuzung am Splitscreen (A1200)



## SKIDMARKS

Noch vor dem Start erschrickt man schon über die popeligen Screenshots auf der Packung; fortgeschrittene Byte-Mechaniker kriegen den nächsten Schock, wenn sie feststellen, daß Acid Software das Game größtenteils in Basic geschrieben hat. Aber schließlich stammt auch das verwendete „Blitz Basic 2“ aus derselben neuseeländischen Programmierckecke – wer sollte sich also besser mit dieser Sprache auskennen? Zu sehen sind die zwölf Strecken schräg von oben, wobei die Perspektive schon etwas zu steil ist, als daß man noch guten Gewissens von einer isometrischen 3D-Ansicht sprechen könnte. Der Bodenbelag besteht meist aus Asphalt oder Erde, ansonsten gibt's Sprungschanzen, Einbahnstraßen, Kreuzungen und vor allem Kurven in allen Verschlingungen. Damit der Name der Rose auch seine Begründung hat, hinterlassen die Vehikel tatsächlich Brems-, Schleif- und Schleuderspuren auf dem Kurs. Gescrollt wird der komplette PAL-Over-scan-Bildschirm; und das selbst dann noch perfekt, wenn man auf dem gesplitteten Zwei-Raser-Screen (bzw. vier

per Modem) unterwegs ist. Im übrigen sind vier Schwierigkeitsgrade, die Spielmodi Practice, Match Race und Championship sowie acht Computer-teams und vier verschiedene Autotypen im Angebot.

Der Schwachpunkt ist hier eindeutig die etwas triste, grüne oder braune Landschaftsgrafik, der man wenigstens ein paar Animationen spendieren hätte können. Die Wägelchen sind dafür ausgezeichnet animiert und sehen auf dem 1200er nochmals ein ganzes Stück besser aus – eine Extra-disk für die AGA-Grafik liegt der Packung bereits bei. Allerdings können selbst auf Commos Wundermaschine höchstens zwei verschiedene Autotypen gleichzeitig antreten, was wohl an den stolzen 800 AGA-Animationen liegen dürfte. Der Sound ist dagegen in jeder Hinsicht eine Granate: Wenn man die realistischen FX und den knallhaften Metal-Track anständig aufdreht, gründen die Nachbarn glatt eine Bürgerinitiative. Aber entscheidend ist letztlich das durch und durch gelückte Gameplay, das vor allem bei mehreren Teilnehmern schier endlosen Geschwindigkeitsrausch garantiert. Oder um es mit den Worten der witzig formulierten Anleitung zu sagen: Kauf mich, fahr mich, schrott mich, und dann auf ein neues!

## SKIDMARKS (ACID SOFTWARE)

### RUNDKURS-RASEREI

**80%**  
„TEAM-FUN“



<b>GRAFIK</b>	<b>58%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>72%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>84%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>72%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>79%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>82%</b>

### VARIABEL: 4 STUFEN

**PREIS** DM 69,-

<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB / 2 MB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	4 JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	JA
<b>SPEICHERBAR</b>	HIGHSCORES: 10
<b>DEUTSCH</b>	ANLEITUNG



# BURNING RUBBER

## BURNING RUBBER

Weder den gleichnamigen Uraltklassiker vom C64 noch einen Arcade-Automaten hat Ocean hier umgesetzt; und es ist auch keine Filmversoftung – obwohl der Streifen „Auf dem Highway ist die Hölle los“ bei dieser illegalen WM auf öffentlichen Straßen unübersehbar Pate gestanden hat. Ähnliches kennt man schon von „Test Drive 2“, und bei „Chase HQ“ lag ja einst genau die ungekehrte Rollenverteilung vor. Ansonsten hat diese 3D-Rallye aber ganz normale Features zu bieten, so gibt's eine Karte für die Streckenplanung, einen Shop à la „Super Cars“ und Punkte wie in der Formel 1.

Etwas enttäuscht wird mancher über die vorrätigen Karossen sein, die einen repräsentativen Querschnitt des Joker-Fuhrparks bilden: Ford Fiesta, Renault R5, Nissan Sunny, Opel Astra, VW Golf und Peugeot 205 sind zwar jeweils auch in schnelleren Turboversionen erhältlich, aber wahrhaft nicht der Stoff, aus dem Benzinräume sind. Mit diesen Alltagsschleudern kann man nun entweder quer durch Europa von Schottland bis Spanien oder in der amerikanischen Alternative von Washington nach Florida brettern. Für unterhaltsamen Ärger sorgen dabei regennasse oder verschneite Straßen, Nebel, Hindernisse auf der Fahrbahn, Fußgänger und nicht zuletzt Polizeistreifen, bei denen keinerlei Ausreden, sondern bloß noch die drei Continues helfen.

Wer sich jedoch immer an die vorgeschriebene Geschwindigkeit hält, wird nie genügend Punkte und Prämien zusammenbringen, um sich mit Ersatzteilen bzw. (Nitro-) Extras einzudecken oder gar die Burning Rubber-WM zu gewinnen.

Den besten Lenkradersatz gibt hier der Joystick ab, aber auch via Maus oder Tastatur klappt die Bedienung durchaus zufriedenstellend. Die Schaltung stellt sowohl in der automatischen als auch in der manuellen Variante einen idealen Kompromiß zwischen Lebensnähe und Spielspaß dar. Genauso gut abgestuft sind die drei Schwierigkeitsgrade – der leichteste eignet sich für Sonntagsfahrer, und beim schwersten entfallen alle Warnungen vor Kreuzungen oder dem Abkommen von der eingangs festgelegten Strecke. Die Musik zur Einstimmung ist recht nett, als zusätzliches Gimmick liegt der Packung ein Demo der britischen Popgruppe „Utah Saints“ bei. Die Effekte hätten dagegen ruhig etwas einfallsreicher sein können, so muß man sich z.B. auch in Europa die amerikanische Polizeisirene anhören. Grafisch ist eher schlichte Hausmannskost angesagt, da man zugunsten der atemberaubenden Geschwindigkeit auf optische Spielereien weitgehend verzichtet hat. Die A1200-Besitzer dürfen immerhin noch auf eine aufgepeppte Spezialversion hoffen, für die A1000-Veteranen ist der Ofen allerdings mangels Kompatibilität jetzt schon aus, was leider auch für Skidmarks gilt.



Haben Sie auch Fuchsschwänze?



London à la Karte

## ENDWERTUNG

Vom Erlebniswert her sind die beiden Konkurrenten grundverschieden: Der „verbrannte Gummi“ spricht vor allem den einsamen Asphaltcowboy an, der sein Leben dem Kampf gegen die Uhr und unverständige Behördenvertreter gewidmet hat. Die „Bremsspuren“ wiederum entfalten ihre Reize erst so richtig in einem Kreis von Gleichgesinnten, denen fröhliche Rempeleien auf unwegsamem Untergrund über alles gehen. Entscheiden muß also der persönliche Geschmack, aber völlig falsch liegt man weder bei Skidmarks noch bei Burning Rubber!



Paris bei Nacht

In meinem Golf

bin ich der Wolf!



## BURNING RUBBER (OCEAN)

### 3D-RENNEN

**73%**  
„VERBOTEN“



<b>GRAFIK</b>	<b>66%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>75%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>71%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>60%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>71%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>75%</b>

### VARIABEL: 3 STUFEN

<b>PREIS</b>	<b>DM 69,-</b>
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# LABYRINTH OF TIME

Zeit für CD: Electronic Arts' erstes Adventure für das CD<sup>32</sup> kommt vom CD-ROM der PCs und läuft auch auf dem CDTV oder sogar einem 500er mit CD-Laufwerk am SCSI-Port. Die Frage ist nur, wohin es läuft?

Nun, vermutlich in die wohlverdiente Vergessenheit. Aber gemach, ziehen wir uns erst mal die abstruse Story rein: Der böse König Minos zwingt seinen Architekten, ein (historisch gesehen zweites) Labyrinth zu bauen, mit dessen Hilfe er Raum und Zeit manipulieren kann. Doch der bedrängte Baumeister durchschaut die finsternen Welt eroberungspläne und saugt im schicken Intro kurzerhand einen harmlosen U-Bahnfahrgäst durch ein Dimensionstor, um Hilfe zu erlangen. Der darf nun in diversen Epochen nach einem zur Zerstörung des Labyrinths benötigten Gegenstand fahnden...

Die Suche gestaltet sich wie eine (per Pad menügesteuerte) 3D-Kamerafahrt durch sehenswerte Raytracing-Bilder, wobei vom antiken Tempel über den Wilden Westen bis zur Raumstation des 21. Jahrhunderts alle Locations mit ebenso dramatischer wie psychedelischer Musik unterlegt sind. Unterwegs taucht ab und an mal ein Item auf, das an anderer Stelle richtig einzusetzen ist, es müssen Knöpfe gedrückt, Schlüssel zu Schränken

oder Türen gefunden und ein paar sehr hausbackene Puzzles (etwa Zahlenschieberätsel) geknackt werden. Fünf Spielstände können abgespeichert werden, und um sich im Dimensions-Labyrinth der Zeitzonen nicht zu verirren, gibt's Automapping.

Bloß Spielspaß und Abwechslung, so was gibt's hier kaum. Daß die Raytracing-Optik zwar Eindruck schindet, auf Dauer jedoch eine arg unterkühlte Stimmung produziert,

ließe sich ja noch verschmerzen, der Mangel an Action für den einsamen Zeitreisenden hingegen nicht. Kurzum, ein langweiliger Grafikblender für CD-Freaks. (ms)

## LABYRINTH OF TIME

(ELECTRONIC ARTS)

### ZEITREISE-ADVENTURE

**58%**  
„AUSZEIT!“



GRAFIK	88%
ANIMATION	55%
MUSIK	80%
SOUND-FX	53%
HANDBABUNG	66%
DAUERSPASS	56%
<b>FÜR FORTGESCHRITTENE</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 79,-</b>

**CD<sup>32</sup>**



# Kingmaker

Ausflüge ins militärische Strategielager veranstaltet U.S. Gold ja eher selten - und nach dieser gründlich mißlungenen Brettspielversoftung ahnt man auch, warum...

Wie bei der Pappvorlage von TM Games spielt das Geschehen in England zur Zeit der Rosenkriege, als sich diverse Blaublätter um die Thronfolge zankten. Im Wettsstreit mit bis zu fünf Digi-Feldherrn soll man seinen ganz persönlichen Kronenkörner unterstützen und die Konkurrenz von der britischen Landkarte fegen. Das macht man durch rundenweises Umherschieben der eigenen Einheiten auf eben dieser Karte, sobald es dabei zur Begegnung mit dem Feind kommt, wird das Ergebnis der Schlacht wahlweise auf einem

separaten Kampfscreen (in Echtzeit à la „Centurion“) ausgetragen oder einfach vom Amiga ausgewirbelt. Daneben sorgen aber auch die Pest, das englische Wetter und die eigenen Leibadeligen für Ärger; letztere, weil sie ständig mit Titeln und Postchen bei Laune gehalten werden wollen. Aus diesem Konzept läßt sich vieles machen, also auch ein miserables Spiel. Die Land-

karte ist schon arg spartanisch ausgefallen, aber der Kampfscreen sieht nur noch nach Grafikfehler aus. Dazu flackern die Sprites erbärmlich, der Sound wird von jeder Textverarbeitung übertroffen, und das Spieltempo ist selbst auf dem 1200er teif für das Guinness-Schwarzbuch der Negativrekorde!

Ansonsten könnte man über die Maussteuerung sogar noch diskutieren, bei den eingestrauten Bugs und sonstigen Merkwürdigkeiten des Programms hört der Spaß dagegen auf. Manchmal verschwinden ganze Ar-

meen vorübergehend einfach vom Screen, und wie die Schlachten ausgehen, bestimmt anscheinend der nackte Zufall. Nö, diese Rose hat eindeutig ein paar Dornen zuviel. (mic)

## KINGMAKER

(U.S. GOLD)

### KRIEGS-STRATEGIE

**17%**  
„DORNING“



GRAFIK	38%
ANIMATION	11%
MUSIK	9%
SOUND-FX	4%
HANDBABUNG	50%
DAUERSPASS	11%

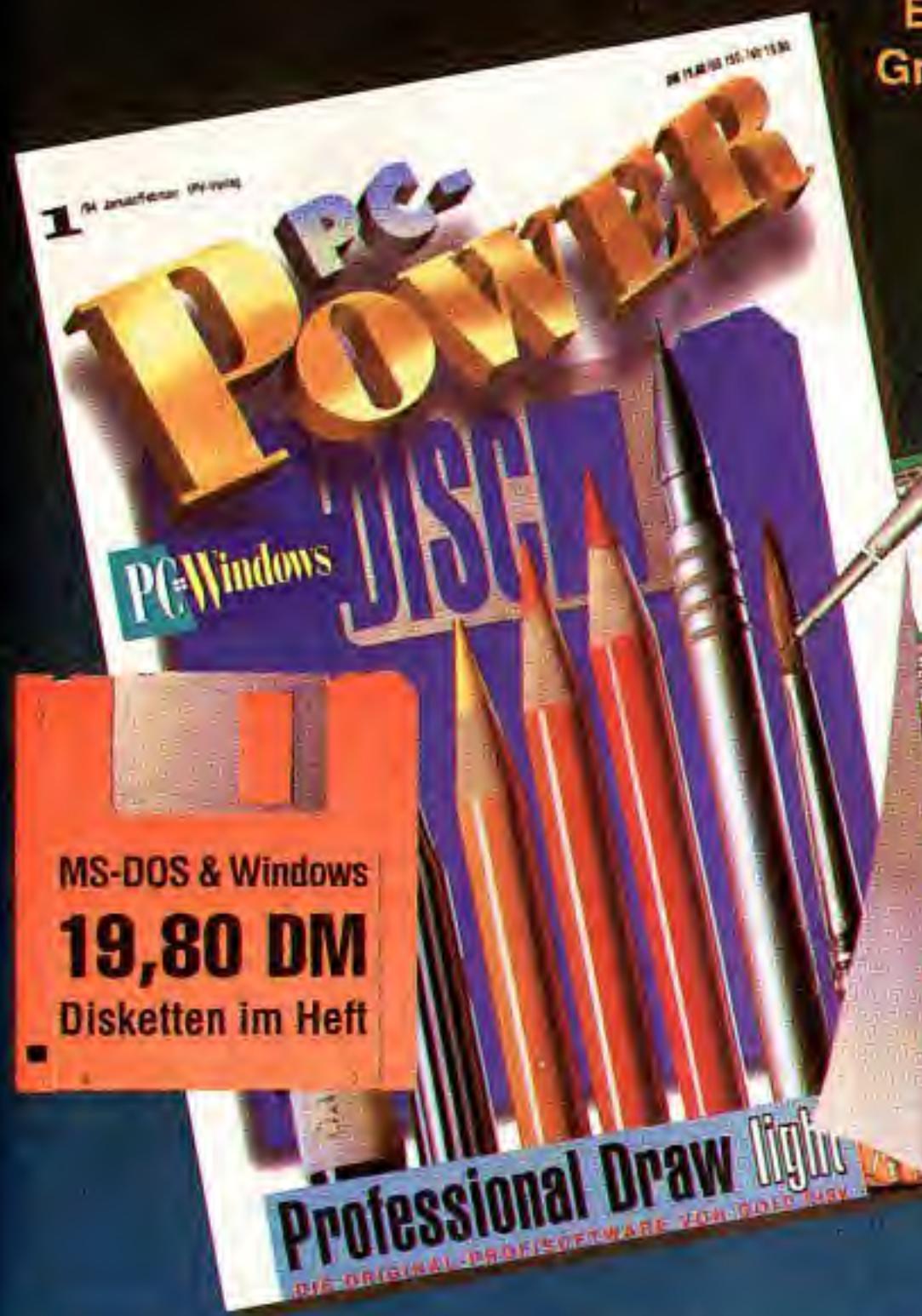
### VARIABEL

PREIS	DM 99,-
-------	---------

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	KOMPLETT



# Das neue PC-POWER-DISC-Magazin



Erschliessen Sie sich die Welt der Grafik durch Professional Draw light von GOLD DISK zu einem unglaublichen Preis.



Professional Draw light setzt neue Highlights!

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouten ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, Grafik-Tools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen – Professional Draw light lässt keine Wünsche offen.

Auch die Import- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen sind vorhanden.

Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden dem Anwender weitere faszinierende Anwendungen geboten.

Also nicht mehr lange warten.

Die PC-POWER-DISK 1 gibt es ab 26. Januar 1994 im Zeitschriftenhandel.

Und für Spiele-Freaks!

**Indiana Jones**  
und der letzte Kreuzzug

Das Original-Adventure von Lucasarts Games. Das Spiel zum Film ist ein spannendes und unterhaltsames Grafik-Adventure, das Sie faszinieren wird. Machen Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral.

Meistern Sie als Indiana Jones alle gefährlichen Situationen und finden Sie den Heiligen Gral.

Die PC-SPIELE-DISK 1  
gibt es ab sofort im  
Zeitschriftenhandel.



Willkommen zur großen Leserbrief-Tombola namens Mailbox! Die Regeln sind einfach: Alle Kandidaten schicken uns einen Brief, die Sieger erhalten dann eine Antwort von uns als Preis. Hier kommen nun aber die Verlierer – sie müssen unsere Kommentare in aller Öffentlichkeit ertragen...

# Leserbriefe

## LIZENZ-LAPSUS

Ich finde es zwar auch toll, wenn wir Amiganer in Zukunft von weiteren Lucas-Adventures beglückt werden würden, doch halte ich das leider für recht unwahrscheinlich. Wie aus dem „Umsatz durch Umsetzung“-Leserbrief in der Januar-Mailbox schon deutlich wird, sind Amigas in den Staaten wirklich Mangelware, und offenbar ist Lucas Arts nicht daran interessiert, allein für den (verhältnismäßig starken) deutschen Markt zu produzieren. Andererseits würde eine Lizenzvergabe vermutlich mit 'nem herben Qualitätsverlust enden: Das fragliche Softwarehaus müßte dann ja eine Menge Kohle für die Rechte rausrücken, und so bliebe für das eigentliche Game zuwenig Kapital übrig. Wir hätten somit zwar eine Umsetzung, doch die wäre unter aller Sau – man kennt das Lizenzspiel-Problem derweil ja zur Genüge...

fürchtet Jörg Holschuh aus Waldkirch.

Ja, daß sich Lucas Arts von der „Freundin“ trennen will, bricht nicht nur Dir das Herz – mit dem Stapel diesbezüglicher Zuschriften könnten wir schon Michaels Geldspeicher neu tapezieren! Dennoch lassen wir die Hoffnung nicht fahren, zumal Deine Befürch-

jungen nicht unbedingt zutreffen müssen: Erstens kommt eine Umsetzungs-Lizenz längst nicht so teuer wie z.B. eine aktuelle Film Lizenz, und zweitens könnte es ja die Lucas-Artisten überzeugen, daß Ihr gerade „Indy IV“ zum Amiga-Spiel des Jahres gewählt habt.

## MESSE-MÄSSEN

Zuerst muß ich mich darüber beschweren, daß auf der Kölner Messe nur so wenig Ausstellungsfläche zur Verfügung stand. Nächstes Mal sollte der Veranstalter besser gleich drei Hallen anmieten, dadurch wäre ein noch größerer Erfolg gesichert – ich kann mir nämlich vorstellen, daß einige Leute nicht auf die 94er Messe fahren werden, wenn wieder so wenig Ellbogenfreiheit geboten ist. Obwohl das Gedränge wirklich ziemlich schlimm war, kann einen hundertfünfzigprozentigen Amiganer wie mich nichts aufhalten, also werde ich auf alle Fälle wieder mit dabei sein!

Jetzt zu etwas anderem: Kürzlich kaufte ich mir die AGA-Version von „Sim Life“. Die Enttäuschung war groß, als das Titelbild trotz Multisync-Monitor im Interlace-Modus „bewundert“ werden durfte. Das Game macht ja wirklich Laune, aber ein solches Manöver hätte man im Test auf alle Fälle erwähnen sollen! Zum

Glück besitzt die Workbench nun aber ein Tool, das „Icon-trol“ heißt und bei Interlace-Auflösungen einen Non-Interlace-Screen erzwingt. Mit diesem Umweg kann man's dann doch ohne Flimmerei spielen. freut sich Ilija Rankic aus Neckartenzlingen.

Natürlich hast Du recht, was das elende Gedränge auf der Kölner Show betrifft, wir wollen aber trotzdem hoffen, daß es niemand von einem Besuch in diesem Herbst abschreckt. Stell Dir mal vor, die Veranstalter würden jetzt extra mehr Raum buchen, und dann kommen die Leute wegen der letztyährigen Enge tatsächlich später – dann ginge das Spielchen ja in einem Jahr von vorne los!

Deine Interlace-Probleme mit der AGA-Version von „Sim Life“ sind bei uns übrigens nicht aufgetreten, außerdem schafft Icon-trol ja tatsächlich Abhilfe, wenn man dort die Option „Modus übernehmen“ anwählt. Was soll also der Aufstand?

## MIT PLATTE AUF DER MATTE?

Es entspricht zwar der Wahrheit, daß immer mehr Games den 1200er ausnutzen, doch wo bleiben die angekündigten Spezialversionen von „Civilization“, „Wing Commander“

und anderen Meilensteinen der Softwaregeschichte? Zudem laufen auch viele neue Games nur mit Einschränkungen auf Commos Wunderkiste: Der „Eishockey Manager“ z.B. läßt sich wegen Mangel an Arbeitsspeicher nicht auf HD installieren, und „Syndicate“ produziert im Festplattenbetrieb so viele Fehler, daß man manche Missionen gar nicht spielen kann. Ich frage mich, warum derlei Mängel in keiner Zeitschrift erwähnt werden!

Na, trotz allem scheint der Amiga langsam wieder ein ernstzunehmender Konkurrent von Konsolen und DOS zu werden. Wäre schön, hat mich doch gerade der Amiga Joker dazu bekehrt, nur noch Originale zu kaufen. Ein Schritt, der sich gewiß gelohnt hat, denn komplexe Spiele wie etwa das phantastische „Ambermoon“ (das bei Euch beinahe noch zu schlecht weggekommen ist) sind ihr Geld absolut wert!

findet The Amiga Priest of Gelsenkirchen aus Gelsenkirchen.

Nachdem der Nachschub an spezieller A1200-Soft mittlerweile ja schon kräftig rollt, rollen auch immer wieder Meilensteine an: „Wingization“ und „Civil Commander“ hat man uns z.B. für die nächste Ausgabe (wieder mal) fix zugesagt. Und anlässlich des

*Wiederauflanunens der Amiga-Begeisterung bei den Softwarehütern sollte man vielleicht mal das eine oder andere Hühnerauge zudrücken, wenn der HD-Betrieb einer „Normalversion“ am 1200er ein paar Zicken macht – freuen wir uns lieber, daß inzwischen nahezu alle Fassungen auch auf diesem Rechner laufen!*

## DER GLANZ DER ALLEN TAGE

Es begab sich im Jahre des Herrn 1986, daß der kleine J. aus F. (also ich) unter dem Weihnachtsbaum feuchte Augen bekam. Dort lag nämlich ein nigelnagelneuer A500 und machte mich zum glücklichsten Menschen des Universums, zumal in den folgenden Jahren noch allerlei Zubehör eintrudelte: Zusatzfloppies, Speichererweiterung und der gleichen. Ich entdeckte ein tolles Game nach dem anderen (etwa „Railroad Tycoon“, „Civilization“, „Larry“ oder „Sim City“). „Bugs“ hielt ich für eine Nachfolge-Formation der Beatles. Raubkopierer hätte ich noch mehr als Dosenspinat, und schließlich fiel mir sogar der AJ in die Hände – die Idylle hätte nicht idyllischer sein können!

Dann aber kaufte ich mir eines trüben Tages „Epic“, und von da an ging's bergab! Neue Programme stürzten entweder ab, funktionierten gleich gar nicht mehr und kamen mit Schreib-Lese-Fehlern oder gar Viren (!) daher. Den Vogel schoß „Das Schwarze Auge“ ab, trieben dort doch mehr Bugs als Monster ihr Unwesen. Kurzum: Ich wurde zum schlimmsten Kettenkopierer, den man sich vorstellen kann, denn wenn ein Spiel eh nicht funktioniert, warum soll man es sich dann für teures Geld kaufen?

Aber dann sah ich ein Zeichen! Es hieß „Amiga 1200“ und kostete 699 Mäuse. Meine alten Ideale und mein Glauben an ein Leben nach der Schlussequenz kehrten zurück. Mein 500er ging per Annonce nach München, meine Disketten landeten im Müll, und der Glanz der alten Tage war wie-

der da. Daher mein Appell an die Softwarehersteller: Laßt es nie wieder soweit kommen! P.S.: Brigitta, wenn Du zehn Jahre jünger wärst (oder ich zehn Jahre älter), würde ich mit Dir nach Hawaii durchbrennen und dort alle Friseurgeschäfte der Insel unsicher machen!

schleimt J. aus F.

*Du bist also schuld daran, daß wir so lange mit schluderigen Versionen leben müssen – was mußtest Du Dir auch „Epic“ kaufen?! Abgesehen vom nicht ganz einleuchtenden Kausalzusammenhang der von Dir geschilderten Ereignisse sind wir aber ganz auf Deiner Seite: Bugs gehören in den Garten, Raubkopien auf den Müll und gute Spiele in den Amiga!*

*Brigitta läßt Dir noch bestellen, sie sei tatsächlich zehn Jahre jünger, würde aber trotzdem nicht mit Dir durchbrennen. Verständlich, welche Braut will in Hawaii schon beim Friseur herumhängen? Nimm lieber noch etwas Nachhilfe bei Larry...*

## SAPPER(S)LÖT!

Nachdem nun alle Welt vom CD<sup>1</sup> redet (und ich auch bald eines besitzen werde), muß ich allerdings mal ein bißchen Kritik an der neuen Schleuder loswerden. Auf der Hardwareseite kann das Teil ja mit einigen recht beeindruckenden Daten glänzen, aber was haben sich die Entwickler nur dabei gedacht, als sie dem Gerät ein EEPROM einbauten? Warum hat man es nicht für PCMCIA-Cards eingerichtet? Die Vorteile liegen doch auf der Hand: PCMCIA läßt sich hervorragend zum Absavon von Spielständen und Highscores nutzen, bietet das x-fache an Speicherplatz und ist zudem noch transportabel, so daß man zu einem Freund gehen und dort weiterspielen kann! Und bei allem wäre ein passender Slot weder allzu teuer geworden, noch hätte er größere technische Probleme aufgeworfen. Mag ja sein, daß Commodore eine gute Idee nach der anderen hat, aber warum können

**Softsale** Schloßplatz 19 31582 Nienburg Montag - Samstag 10 - 20 Uhr Telefax: 05021/910403 und -404

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
DV 69,90 DM	Elite 2	DV 59,90 DM	Mega Ia MFS
Addams Fam.	System	DV 59,90 DM	Mega Mix
Ali Land Sra.	Elmstra	DV 49,90 DM*	Might & M. 3
Alien 3	Entert.MJ+3 je.	DV 59,90 DM	Monkey Is.
Alienbreed Sp. E	Emerald Mine 2	DV 59,90 DM	Monkey Is. 2
Alienbreed 2	Eaten d. Thems	DV 59,90 DM	Morph
Alienbreed 3	Epic	DV 59,90 DM	Mortal Kombat
Ambermoon	Espana 92	DV 59,90 DM	Mister Nuts
Altostr.	Eve of the Beh.	DV 59,90 DM	Nick Fallo G.
Apocalypse	Eve of the Beh. 2DV	DV 59,90 DM	Nicky Boom 2
Aquatic Game	F-15 Sh.Ea. 2	DV 59,90 DM	Nigell Manzell
Antian Nights	F-19 Stealth	DV 59,90 DM	No. 2 Golk.
Archers Prof.	F-117 NIGHT	DV 59,90 DM	Overdrive
Arm. Gridd. 2	Fant. Worlds	DV 74,90 DM	Pesthouse I&II
Assassins Sp. E	Fitz & Ica	DV 69,90 DM	-Draupnir
Autschwung Del.	Fistback	DV 69,90 DM	PDA Tour Goll.
A-Train	Fighter Bomber	DV 59,90 DM	Fliebach Drums
Condo: Kit	Footn. Man. 3	DV 59,90 DM	Freiball Fart
B-17 Fly. F.	Form. IGP	DV 74,90 DM	Pirates
Battle Isle 2	F-Z	DV 59,90 DM	Populus 2+
Batt. Ws. World.	Game of Life	DV 59,90 DM	Powermonger
Bat 2	Global Elited	DV 59,90 DM	-Dota
Battleches 2	Gleicher Dsch.	DV 59,90 DM	Premier Man.
Battle Isle 3: 2	Goal	DV 59,90 DM	Prime Mover
Battle Team	Goddess 2	DV 74,90 DM	Project Terra
Bazooka Sue	Gobblies 3	DV 69,90 DM	Project X
Beavers	Gunsling 2000	DV 69,90 DM	Prop. of St.
BC Kit	Hagier der Sch.	DV 59,90 DM	Push over
Best of Best	Hannibal	DV 69,90 DM	Qwak
Bills Tomato G.	Happicon 1.2.1	DV 69,90 DM	Railr. Tyc.
Blitz of Prey	Hassfest 3	DV 69,90 DM	Rampart
Blitzes Bl. C.	Hatred 4	DV 69,90 DM	Paving Mad
Blaster	Hawke Aspault	DV 59,90 DM	Reach for Siles
Body Blows	Hatrick	DV 69,90 DM*	Raid Pack
-Galactic	Heaven	DV 79,90 DM	Rome AD 62
Bubble Bobble	Heed Gues	DV 69,90 DM	Sabre Team
Burat. Man. Pr.	Hockey Line	DV 74,90 DM	Sensi. Buzzer
Bumtime	Hook	DV 49,90 DM	Seek & Destroy
Castles	Hol. N. Smith	DV 39,90 DM	Shad. of Boop!
Cat. Games 2	Humans	DV 54,90 DM	Sit. Services 2
Campaign	Hurnell Race	DV 69,90 DM	Sim City Del.
-Iba	Indy 4	DV 79,90 DM	Sim City Pop.
Cannonballer	Ist. Sc. Chall.	DV 54,90 DM	Sim Earth
Castles	Ikar 2	DV 59,90 DM	Sim Life
Catch Em	Invict. und. caid	DV 69,90 DM	Sister Kid
Centurion	Jack Nikitas L.	EA 29,90 DM	Space Legenden
Chaos Engine	Jaguar XJ 220	EA 49,90 DM	Space Hulk
Chroma Men.	James Pond	EA 29,90 DM	Spec. Forces
Combat Al-P	Jayden Madlen F.	EA 59,90 DM	Space Masters
Combat Class.	Jonathan	DV 79,90 DM	Starcrash
Contingents	Jules Verne Park	DV 64,90 DM	Storm Master
Cost Spot	J.Officers GCE	DV 29,90 DM	Street F. 2
Creatures	King's Quest 6	DV 64,90 DM	Street F. 3
Creepers	Kingmaker	DV 64,90 DM	Substrate
Curse of Ench.	Knudys Forn.	DV 59,90 DM	Super Frog
Cytron	Legend	DV 54,90 DM	Super Hero
D Day	Liberation	DV 59,90 DM*	Star 101
Das schle. Arge	Lionheart	DV 59,90 DM	Star 101 Vikings
Daughter of Zoro	Lilith Civil	DV 59,90 DM	The 1st General
Der Panzer	Lords of Power	DV 74,90 DM	Transactical
Der Schatz im S.	Loki Tress. Int.	EA 69,90 DM	Tracim 2
Desert Strike	Loki Vikings	DV 49,90 DM	Tracim 4
Die Siedler	Lethal Matisses	DV 64,90 DM	Tracim's Tress.
Dognight	Lotto Compa	DV 59,90 DM	Turkian
Doodle Drag. 3	M.F. Tank Pl.	DV 39,90 DM	Turkian 2
Dungeon Master	Mad Neva	DV 69,90 DM*	Twink 2
Dune 2	Mad TV	DV 69,90 DM	Twink 3
Dynablastor	Mc Donald L.	DV 69,90 DM	Twilight 2000
Eishockey Mts.	Mega Coll.	DV 54,90 DM	Ugkt
		DV 54,90 DM	Ugkt

SUPER NINTENDO DT. MOD.	SUPER NINTENDO DT. MOD.	SUPER NINTENDO DT. MOD.	SEGA MEGADRIVE DT. MOD.
Act Raiser	124,90 DM	Fatal Fury	119,90 DM
Addams Fam. 2	119,90 DM	Fatal Fight	129,90 DM
Aero d. A.	129,90 DM	Fear Serpent	129,90 DM
Alfred Chicken	129,90 DM	Fightback	129,90 DM
Alien 3	129,90 DM	Jimmy Concert	129,90 DM
Alien vs. Pred.	124,90 DM*	Lagom	129,90 DM
Amazing Items	129,90 DM*	Legend of Zelta	94,90 DM
Astrix	109,90 DM	Magic Quest	119,90 DM
Asplay	129,90 DM	Magic Sword	129,90 DM
Batman Returns	129,90 DM	Mayor Title	134,90 DM
Battletoads	119,90 DM	Mario Kart	94,90 DM
Beethoven	124,90 DM*	Mortal Kombat	144,90 DM
Blazing Skies	131,90 DM	Mystic Quest	94,90 DM
Blues Brothers	119,90 DM	NBA All Star	119,90 DM
Bomberman	109,90 DM	NHLPA Hockey	129,90 DM
Boxby	119,90 DM	PGA Tour Goll.	129,90 DM
Crack Pack	109,90 DM	Prince of Persia	129,90 DM
Cliffhanger	109,90 DM	Protector	129,90 DM
Cocaine Caper	119,90 DM	RoboCop 3	119,90 DM
Cool Spot	129,90 DM	Sim City	94,90 DM
Cosmo Gang	In Vorb.	Spanky's Quest	114,90 DM
Drach. Burmels	129,90 DM	Star Fox	116,90 DM
Cyberiator	129,90 DM	Star Wars	134,90 DM
Darius Twins	109,90 DM	Street F. 2 Turbo	136,90 DM
Drauzia	In Vorb.	Super Aleste	116,90 DM
Draukken	139,90 DM	Super Mario All 3	94,90 DM
		SV 337 Prodigy II	69,90 DM
		SV 338 Top Fighter	149,90 DM

**BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19 (MONTAG-FREITAG 10:00-18:00 UHR, SAMSTAG 9:00-13:00 UHR)**

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT Titel mit \* hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar; Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse: 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



**CALL PLAY**  
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel  
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel  
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

**Ladenlokale:**  
46483 Wesel Auf dem Dudel 8  
47533 Kleve Gasthausstr. 12

S.Geratz  
Papenweg 15  
46487 Wess

**Versand Mo.-Fr. 10-18 Uhr**  
Tel. 0281 - 31641 oder  
0281 - 31642  
Fax 0281 - 23493 oder  
02803 - 8161

Ladenpreise variieren  
0281 - 25922  
02821 - 14483

Achtung Ladenlokal - Neueröffnung am 01.04.94 in :  
47608 Geldern / Glockengasse 13

Amiga		Amiga		Amiga	
1869	DV	69,95	Der Patrizier	DV	69,95
A-Train	DV	77,95	Die Siedler	DV	79,95
A-Train -			Desert Strike	DA	57,95
Coast Set	DA	42,95	Disposable -		
Aband.Platz.2	DV	69,95	Hero	DA	59,95
Airb.USA	DA	79,95	Dog Fight	DA	69,95
Airb. Europa	DA	69,95	Dragons Lair 3	DV	179,95
Air Forces -			Dune 2	DV	49,95
Commander	DA	59,95	Dynablastier	DA	59,95
Alfred Chick.	DA	49,95	Dynatech	DV	57,95
Alien 3	DA	49,95	Eish.Manager	DV	69,95
Alienbreed 2	DA	49,95	Elite 2	DV	59,95
Ambernoon	DV	79,95	Elfmania	DA	149,95
Anstoss	DV	59,95	Elysium	DV	69,95
Apocalypse	DA	152,95	Euro Soccer	DA	49,95
Arab.Nights	DV	59,95	Fallen Empire	DV	79,95
Assassin	DA	49,95	Fatal Strokes	DA	169,95
ATAC	DA	169,95	F117 Nighthawk	DA	69,95
Aufschw. Ost	DV	59,95	Flashback	DV	62,95
B-17 Fly. Fortr.	DA	67,95	Formula One -		
Bart versus -			Grand Prix	DA	74,95
the World	DA	49,95	Fury of the -		
Batmann ret.	DA	62,95	Furries	DA	59,95
Battle Team	DV	67,95	Genesia	DA	169,95
Battle Isle -			Globdule	DA	59,95
Data 2	DV	49,95	Goblins 2	DV	69,95
Battle Isle 2	DV	179,95	Goblins 3	DV	69,95
Battleloads	DA	159,95	Goal	DV	49,95
Bazooka Sue	DV	179,95	Gunship 2000	DA	69,95
B.C.Kid	DA	49,95	Hannibal	DV	67,95
Beast Lord	DA	39,95	Hired Guns	DA	64,95
Big Sea	DA	164,95	Hist.Line 14-18	DV	69,95
Bills Tomato	DA	59,95	Humans 2	DV	54,95
Blastar	DA	49,95	Indy 4	DV	77,95
Blob	DA	59,95	Jurassic Park	DV	54,95
Body Blows	DA	39,95	K 240	DA	159,95
Body Blows -			Kingmaker	DV	69,95
Galctic	DA	49,95	Kings Quest 6	DV	159,95
Bohs Bad Day	DA	149,95	Kit Vicious	DA	149,95
Bundesliga -			Krustys Fun -		
Manger 2.0	DV	64,95	House	DA	49,95
Burntime	DV	69,95	Legacy of -		
Campaign	DV	69,95	Sorail	DA	149,95
Camp. Data	DV	42,95	Lemmings 2	DA	62,95
Campaign 2	DV	69,95	Lienheart	DA	52,95
Cannon Fodde	DA	54,95	Lords of Power	DA	74,95
Catch EM	DA	49,95	Lost Vikings	DV	67,95
Champ.Manag	DV	59,95	Lothar Mathiäus	DA	59,95
Chaos Engine	DA	49,95	Lotus Compil.	DA	54,95
Chr. Columbus	DV	174,95	MAD News	DV	169,95
Chock Rock 2	DA	49,95	Magic Bay	DA	59,95
Civilisation	DV	77,95	Magic of -		
Combat Air -			Endoria	DV	169,95
Patrol	DA	59,95	Micro Machine	DA	49,95
Cool Spot	DA	59,95	Monkey Isl.2	DV	74,95
Cosmic Space -			Morph	DA	49,95
head	DV	54,95	Moet. Combat	DA	59,95
Crazy Sports -			Mr. Nutz	DA	14,95
Football	DA	59,95	Nicky Bosen2	DA	59,95
Curse of			Nigel Mansel	DA	54,95
Enchanted	DV	79,95	One Step Beyond	DA	54,95
Cyberpunk	DA	59,95	Overdrive	DA	149,95
Cyberrace	DA	179,95	Pearl. Deluxe	DV	59,95
Dasmonsgate	DA	174,95	Pinball Spezial -		
Das Schw. Aug	DV	69,95	Edition	DA	59,95
Das schw. Aug	DV	14,95	Pizza Connect.	DV	179,95
Deep Core	DA	59,95	Prem.Manag.2	DA	49,95
Der Schatz im -			Project Terra	DV	167,95
Silbersee	DV	179,95	Quack	DA	29,95

DV-Spiel.deutsch/DA-deutsche Anleitungen/V-in-Vorbericht

Bei Anwendung noch nicht ausreichend

England ab 220,- DM facturert / Verkaus 250,- DM

#### **Nachnahme 3 - DM und Nachnahmenachführung**

Naturkunde 9. Klasse

# MAILBOX

es nicht mal mehrere Ideen gleichzeitig sein? grübelt Egon Pramstrahler aus Kastelruth in Italien.

## UND EWIG LOCKT DAS WEIB

Ein PCMCIA-Slot am CD<sup>12</sup> wäre zwar sicher kein Fehler gewesen, ob er *soooo* ein Segen gewesen wäre, darf indessen auch bezweifelt werden: Erstens sind die entsprechenden Cards nicht ganz billig, was bekanntlich auf die Nachfrage drückt, und zweitens... kannst Du alles übrige zum Thema diesmal im User-Club nachlesen.

## SCHEIBENKLEISTER

In fast allen Amiga-Zeitschriften wurde groß über das CD<sup>32</sup> berichtet, ohne allerdings dessen Nachteile gebührend zu erwähnen. Ich besitze nun auch so ein Teil, muß Euch aber sagen, daß mich vor allem der Mangel an Software-Nachschub ziemlich nervt. Geht man ins Kaufhaus, so stapeln sich geradezu die 1200-Games – aber ich armer 32er-User sitze nach wie vor mit vier Spielen zu Hause, die ich schon in- und auswendig kenne! Und wann kommt eigentlich dieses MPEG-Teil heraus?

Na ja, es ist nicht so, daß ich das CD<sup>2</sup> schlecht finde, aber momentan denke ich, daß ich das gute Geld besser für einen 1200er ausgegeben hätte...

schnieft Matze Albrecht aus Berlin.

Nur keine Panik: Allein in dieser Ausgabe findet sich schon wieder viel feiner Nachschub für Deine CD-Schleuder, man denke nur an „Pirates! Gold“. Zudem ist für die nächsten fünf bis zehn Minuten ein ganzer Stapel weiterer Highlights angekündigt, und das tolle MPEG-Modul steht ebenfalls unmittelbar vor der Auslieferung. Du und Dein Sparschwein, Ihr könnt also beruhigt schlafen!

dem Akzessorium Deiner Freundin – die namens Conny wohlgemerkt, denn Amigaplatten ohne Gehäuse kriegen wir oft genug zu sehen. Zu den Themen Unterhalt und Festplatte fällt uns gerade kein genialer Witz ein, das Problem mit den Girls kann aber doch nur ein Witz sein, oder? Die älteren Hengste im Joker-Stall (Oskar!) geben zwar zu, schon mal von einer Bettkante geschubst worden zu sein, allerdings lag's so gut wie nie am Computer. Aber vielleicht

Hey, Leute, ich bin 19 und habe ein echtes Problem: Seit drei Wochen betrüge ich meine „Freundin“, weil ich da nämlich meine Freundin Conny kennenlernte. Wenn nun meine Freundin die Sache mit Conny erfährt und es zur Scheidung kommt, muß ich dann Unterhalt für unser gemeinsames Zweitlaufwerk an Commodore zahlen? Aber jetzt mal im Ernst: Wie kommt es, daß man als etwas reiferer Boy keinem halbwegen coolen Girl erzählen darf, daß man gern am Computer rumzockt, weil man sonst gleich als hirnschmalzloser, impotenter Voll-Horst da steht?

Noch'n Problem: Mein Schreibtisch ist etwas schief, daher wackelt meine Freundin immer (die Amiga). Könnte eine ordentliche Festplatte da Abhilfe schaffen? Und noch 'ne Anmerkung zu Eurem Nacktfoto-Wettbewerb für Girls ab 17 – obwohl das wohl bloß ein Joke(r) war, würde es Euren Absatz sicherlich erheblich steigern. Äh, wenn Ihr meinen Brief abdruckt, könnte ich Euch ja vielleicht schon mal ein Foto meiner Freundin in die Hände spielen...

Wir können zwar nichts versprechen, aber immer her mit dem Aktfoto von Deiner Freundin – die namens Connys wohlgemerkt, denn Amigaplatten ohne Gehäuse kriegen wir oft genug zu sehen. Zu den Themen Unterhalt und Festplatte fällt uns gerade kein genialer Witz ein, das Problem mit den Girls kann aber doch nur ein Witz sein, oder? Die älteren Hengste im Joker-Stall (Oskar!) gehen zwar zu, schon mal von einer Bettkante geschubst worden zu sein, allerdings lag's so gut wie nie am Computer. Aber vielleicht

*hättest Du Dir das „I love Amiga“ nicht gleich auf den Bauch tätowieren lassen sollen...*

## DIE UNGESCHMINKTE WAHRHEIT

Ich befürchte, daß Ihr einen viel zu großen Schwerpunkt auf das CD<sup>12</sup> legt. Ihr habt das Teil vorgestellt – okay! Ihr habt ein paar Konvertierungen getestet – auch okay! Aber an sich ist das CD<sup>12</sup> nun mal eine astreine Spielkonsole und gehört mithin ins Megablast (an dem Michael bekanntlich ja auch ein paar Groschen verdient). Apropos Michael: Das Foto im Januar-Editorial, das ihn mal ohne Make-up zeigt, ist echt gut getroffen!

stichelt Marco Dirscherl aus Rötz.

*Da Michael Deinen Brief quasi im aktuellen Editorial beantwortet, hier nur ein kurzes Wort zum Thema Make-up: Unser Boß schminkt sich nie! Besagtes Bild zeigte ihn lediglich vor dem allwöchentlich fälligen Lifting...*

## KEIN UMZUG UNTER DIESER NUMMER!

Hey, jetzt habt Ihr aber richtig Mist gebaut! Offenbar bin ich umgezogen, und zwar in einen Ort mit der Postleitzahl 22339 (wahrscheinlich Tiefenbach). Natürlich habt Ihr den Joker auch sofort an die neue Adresse geschickt – dumm ist nur, daß ich von dem Wohnsitzwechsel gar nichts mitbekriegt habe. Auch meine Eltern haben mir glaubhaft versichert, daß sie nicht etwa heimlich ein Haus in Tiefenbach gekauft hätten! Tja, und da ich keine persönlichen Feinde habe, die den fiesen Anschlag verübt haben könnten, seid Ihr wohl dran schuld, daß ich nun ganz besonders lange warten muß, bevor mich der Joker im heimatlichen

Wedel doch noch erreicht. Also marsch zur Karte, und korrigiert meine Adresse!

Dafür sind Eure D-Paint-Workshops schlichtweg genial – das muß unbedingt eine regelmäßige Rubrik werden! hofft Alexander Brügger aus Tie..., nee, aus Wedel.

*Wenn unser Computer sagt, Du bist umgezogen, dann bist Du umgezogen und damit basta! Was hast Du überhaupt gegen Tiefenbach? Und warum hängst Du so an Wedel, klingt doch auch nicht viel besser. Aber bitte, weil Dir unsere Workshops so gut gefallen, werden wir dafür sorgen, daß der Postbote zukünftig wieder in Wedel mit dem Joker wedelt. Das nächste Mal reist Du dann dem Heft einfach hinterher, okay?*

## NACHTRAG

Ich danke allen, die am 5.12. ihren Computer abgestellt haben, nur meiner Mutter nicht. Die machte das nämlich, als ich gerade auf Toilette war – ohne vorher abzuspeichern... meldet sich November-Grabredner Philipp Peters aus Ritschermoor vom Friedhof zurück. Komisch, letztes Jahr kam er noch aus Drochtersen?

*Alle, denen Du dankst, danken Deiner Mutter, daß sie einen Sohn großgezogen hat, der sich so artig bedankt. Na, danke.*

## DER JAHRTAUSEND-KNALLER

Ich habe eine Idee für 'ne neue Rubrik, die unbedingt der Knaller des Jahrtausends wird! Zunächst stellt Ihr mal eine Liste mit 20 oder 30 Games zusammen, die Ihr noch nicht getestet habt. Die wird dann abgedruckt, und wenn die begeisterten Joker-Leser eins der betreffenden Programme in ihrem Fundus haben, schicken sie es Euch zu, woraufhin Ihr es in die

# Spiele & Utilities für den Amiga!

"Ist ja  
AFFENSTARK!"

SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA  
**AMIGO!**  
Ausgabe 6/93

Mit neuem Kurs, aber IFF-Formaten und Grafik

Rackney's Island Jump'n'Run Abenteuer

Küchen-Bibliothek Der unheimliche Hinter

Mostra Der kleine IFF-Ventil

DM 19,80

"RACKNEY'S ISLAND" ist der Name des abenteuerlichen und actiongeladenen Jump'n'Run-Spiels, das Ihr in der neusten Ausgabe AMIGO! zum Jahresende präsentiert bekommt. In sechs Spielstufen müssen skurrile Gegner eliminiert werden, die den Zugang zu den jeweiligen Endgegner versperren. Mit "MOSTRA" lassen sich auf einfache Art und Weise sämtliche IFF-Formaten anzeigen. Dieses Programm steht stark im Zusammenhang mit unserem neuen Kurs über IFF-Formaten und Grafik.

DM 19,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Wer diesen Coupon ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 BASKETBALL-SETS (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der 28. Februar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# \*MICRO MAGIC\*

Heiße Spiele - Starke Preise

\*\*\* T E L . 0 2 3 7 1 - 3 6 3 3 0 \*\*\*

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

1869	66,- DV
1990 93er Edition	36,- DV
3D Construct 2.0	117,- DV
A-Tran	72,- DV
Construction Set	42,- DV
A.T.A.C.	66,- DV
AA - War Taxis	60,- DV
Abandoned Places 2	60,- DV
Air Warrior	75,- DV
Antics A 320	66,- DV
Antics A 320 Amer.	84,- DV
Alien 3	48,- DV
Alien Breed 2	48,- DV
Alien Breed SE 92	25,- DV
Ambermoon	78,- DV
Apocalypse	48,- DV
Arabian Nights	50,- DV
A.McLaren Paul II	48,- DV

Anstoss  
66,- DV

Assassin Sp. Edit.	27,- DV
Austerlitz	19,- EV
B 17 Flying Fortr.	58,- DV
Bards Tale Constr.	60,- DV
Batt. versus World	49,- DV
Battle Chess	25,- DV
Battle Team	66,- DV
Battl.alle Data 2	48,- DV
Bazooka Suit	78,- DV
BC Kid	50,- DV
Big Sea	50,- DV
Bitter	48,- DV
Bobo Bed Day	54,- DV
Body Blows	48,- DV
Body Blows Galact.	48,- DV
Budokan	32,- DV
Bug Bomber	54,- DV
Bund. Man. Prof 2.0	66,- DV
Burntime	95,- DV
Cardbox	27,- DV
Carrier Command	19,- DV
Championship Man 93	60,- DV
Chaos Engine	54,- DV
Christoph Kolumbus	72,- DV
Chuck Rock	39,- DV
Chuck Rock 2	48,- DV

Aufschwung Ost  
60,- DV

Clash Heat	22,- DV
Civilization	75,- DV
Combat Air Patrol	59,- DV
Combat Classics	60,- DV
Conflict Europe	18,- DV
Conquistador	56,- DV
Deba	38,- DV
Cool Spirit	54,- DV
Cool World	66,- DV
Crazy Sports Forst	54,- DV
Cruise I.a. Corpse	59,- DV
Curse of Echtema	60,- DV
D-Generation	42,- DV
Darkness	72,- DV
DSA	71,- DV
Daughters of Serpe	75,- DV
Delivery Agent	37,- DV
Del. Music. Gons 2.0	149,- EV
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV
Der Patriarz	66,- DV
Desert Strike	60,- DV
Dogfight	69,- DV
Dragon-S Lair 3	72,- DV
Dream Team. Com.	60,- DV
Dreamlands	54,- DV

## AMIGA HAMMERPREISE!

Dune 2	54,- DV
Dungeon M./Chaos G.	60,- DV
Dyna Blaster	60,- DV
Dynatech	54,- DV
Eishockey Manager	72,- DV
Elec.Pool Billard	12,- DV
Elfrania	48,- DV
Elite 2	64,- DV
Elysium	66,- DV

Battel Isle 2  
\* 78,- DV

Emerald Mine	25,- DV
Emerald Mine 2	30,- DV
Emerald Mine 3 Pro	25,- DV
Epic	50,- DV
Erben des Throns	66,- DV
Excellent Games	50,- DV
Eye of Beholder 1	36,- DV
Eye of Beholder 2	78,- DV

Mortal Kombat  
54,- DV

1869	88,- DV
Alien Breed 2	57,- DV
Body Blows Galac.	57,- DV
Burntime	89,- DV
Chaos Engine	51,- DV
Civilization	69,- DV
Dynatech	57,- DV
Elfrania	51,- DV
Elysium	69,- DV

Jurassic Park  
63,- DV

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.  
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahltarifgebühr oder Vorkasse.

Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGBs.  
Änderung und Iserum vorbehalten. \*=- bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

MICRO MAGIC · Starweg 2 · 58638 Iserlohn  
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

# MAILBOX

Mangel nehmen könnt. Und wenn Michael gerade seinen gütigen Tag hat, bekommt der jeweilige Zuschick-Leser sogar ein kleines Honorar. Wenn Euch das einleuchtet, dann druckt den Brief ab!

fordert Paul Hetsig aus Westewitz.

Den Brief zu drucken, war der einfache Teil - schwierig wird's mit dem Einleuchten: Wo, zum Henker, sollen wir denn 30 Games hernehmen, die wir noch nicht getestet haben? Und wo soll Michael einen gütigen Tag herkriegen??

Faltblatt mit den „Osnabrücker Heldenlegenden“...

5) Brork spielt Krötenklatschen in der freien Natur MIT dem Computer - schon mal so einen Amiga auf 'ne Kröte geklatscht? Die BPS hält sich raus (Brork ist volljährig), und der Naturschutz ist kein Thema: Jokei-Mitarbeiter stehen selbst alle unter Arten- schutz, wobei Kröten und Leser zu ihren natürlichen Feinden zählen.

## BOSSEKLATSCHEN

1) Ich habe festgestellt, daß Ihr immer über den armen Michael herzieht. Wie hält der das bloß aus? Hat er dafür ein Patentrezept? Wird es nicht langsam langweilig, ihn fertigzumachen?

2) Kommen „X-Wing“ und „Aces of the Pacific“ für den Amiga?

3) Wann erscheint endlich „DSA 2“? Könnet Ihr dazu nicht mal ein Preview oder Special bringen?

4) Glückwünsche für die Titelseiten, von allen Computermagazinen gefallen mir Eure Covers am besten!

5) Was zahlt Ihr mir, wenn ich ein Abo bestelle? schachert Harald Taitl aus Dornbirn in Österreich.

1) Frag doch mal Michael, wann es ihm langweilig wird, uns fertigzumachen - frag doch mal uns, wie wir es mit ihm aushalten!

2) Bisher war leider noch nichts zu hören.

3) Ein Preview zu „DSA 2“ haben wir schon vor Urzeiten gebracht, genau wie einen Test, letzteren allerdings im PC Joker. Fehlt eigentlich nur noch die Amigaversion...

4) Das hört man gerne!

5) Zehn Hefte, das Porto und ein spielbares Demo.

## FREIHEITSK(R)AMPF

Sagt mal, Leute, seid Ihr alle total bescheuert? Habt Ihr denn noch nicht gemerkt, wie

dieser Herr Michael Euch besch...? Der verlangt Wucherpreise für alle AJ-Produkte, beispielsweise 7,- DM für gaaaanz alte Hefte! Und alles geht in seine Tasche. Also, ich hätte den Kerl schon längst an einem Amiga festgebunden und das absolut mieseste Spiel des Jahres geladen. Ich wette mit Euch, das würde helfen; spätestens nach 20 Minuten hättest Ihr eine Gehaltserhöhung! Und wenn nicht, könnt Ihr ihn immer noch rauswerfen – schließlich sitzt er sowieso nur in seinem Büro, trinkt Kaffee und kriegt gerade mal das Editorial auf die Reihe...

agitiert Karl Marx, äh, Manuel Kuntz aus Großkotzenburg.

*Nett, daß Du so um uns besorgt bist, aber Du kennst ja wohl den alten Grundsatz: Alle Menschen sind gleich, manche sind etwas gleicher. Doch vielleicht könnten wir unseren Obergleichling ja zu Dir schicken? In Großkotzenburg würde er sich bestimmt bald heimisch fühlen...*

## LOB AUS LOBBERICH

1) Wie kommt Ihr zu Eurer auffallenden Aktualität? Anderswo erscheinen die Tests oft erst drei oder vier Monate später als bei Euch – und das gilt übrigens auch fürs Know How!

2) Bei anderen kann man fast auf jeder Seite einen Rechtschreibfehler finden, bei Euch hingegen muß man schon echt suchen. Wie kommt's?

3) Wieso wurden in der 9/92 fast 50 Spiele getestet, während es ein Jahr später (9/93) bloß noch 19 waren? Das kann doch nicht nur am Softwareangebot liegen, oder?

4) Kann es sein, daß Kick 2.0 auf alten A 500-Modellen nicht läuft?

5) Ich habe gehört, daß Sierra USA keine Amiga-Konvertierungen mehr vornimmt, während Sierra England weiter brav umsetzt. Stimmt das?

6) Stimmt es weiterhin, daß

Mindscapes „Moonbone“ indiziert ist?

7) Warum werden der A500 Plus und der 3000er oftmals als „Problemamigas“ bezeichnet? Wegen der Nichtkompatibilität einiger Programme?

8) Wüßtet Ihr übrigens schon, daß der Leserbrief „Moderne Zeiten“ (11/93) bereits fast wörtlich in der Bauerbläh vom Oktober stand? Ist das überhaupt legitim?

wundert sich Harald Erkens aus Nettetal-Lobberich.

- 1) *Na, weil wir fleißige, junge Dynamiker sind, die ihre gesamte Energie in das Ranschaffen frischer Soft stecken – was hast Du denn gedacht?*
- 2) *Na, weil wir fleißige, junge Schriftgelehrte sind, die ihre gesamte Energie in die Korrektur stecken – was hast Du denn gedacht?*
- 3) *Volltreffer, am Softwareangebot muß es gelegen haben!*
- 4) *Noch'n Volltreffer: Kick 2.0 braucht mindestens einen A500 Plus.*
- 5) *Wer umsetzt, ist doch Jacke wie Hose, Haupsache, es wird umgesetzt!*
- 6) *Schon wieder ein Volltreffer – Du mußt Sternzeichen Schütze sein, stimmt's?*
- 7) *Was fragst Du überhaupt, wenn Du die Antworten eh immer schon weißt?*
- 8) *Legitim ist so was schon, besonders fein ist es nicht. Aber manche Leute tun halt alles dafür, um ihren Namen mal gedruckt zu sehen...*

## LIVE VON DER INSEL

Ich verbringe gerade meine Zeit als Austausch-Schüler in Irland – hier gibt's zwar eine Fülle von Computer-Mags, aber leider keinen Joker. Davon abgesehen kann das irische TV mit zigttausend Gametest-Shows, Wettzockereien usw. aufwarten, ja, sogar Werbung fürs CD läuft hier ohne Ende. Überhaupt ist noch der popeligste Mini-Compi-Shop (in dem man sonst kaum mal ein Spiel bekommt, das jünger als ein

# Bachler Computersoftware

**AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA**

A-Train /dt	84.95
A-Train Construction Set /dt	42.95
Amberstar /dt	73.95
Arabian Nights	49.95
B.C. Kid /dt	49.95
B17 Flying Fortress /dt	68.95
Battle Isle + Data Disk/dt	69.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	48.95
Blaster /dt	49.95
Body Blows /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Burntime /dt	72.95
Campaign /dt	62.95
Campaign Mission Disk. /dt	42.95
Chaos Engine /dt	49.95
Chuck Rock 2 /dt	47.95
Civilization /dt	76.95
Das Schwarze Auge /dt	74.95
Der Patrizier /dt	72.95
Desert Strike /dt	54.95
Dune 2 /dt	52.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Fire & Ice /dt	49.95
Flashback /dt	62.95
Formula 1 Grand Prix /dt	77.95
Global Gladiators /dt	49.95
Goal ! /dt	52.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	67.95
Historyline 1914-1918 /dt	81.95
Indiana Jones 4 /dt	87.95
Ishar 2 /dt	58.95
Legend of Kyrandia /dt	63.95
Lemmings 2 /dt	63.95
Lionheart/dt	54.95
Lost Vikings /dt	69.95
Lothar Matthäus /dt	64.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
Overdrive /dt	49.95
Pinball Dreams /dt	49.95
Pinball Fantasies /dt	56.95
Railroad Tycoon /dt	76.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	86.95
Sensible Soccer '93 /dt	49.95
Silent Service 2 /dt	76.95
Sim City Deluxe /dt	84.95
Space Legends /dt	74.95
Special Forces /dt	77.95
Street Fighter 2 /dt	57.95
Superfrog /dt	49.95
Syndicate /dt	62.00
Transarctic/dt	49.95
Traps 'n' Treasures /dt	64.95
WWF European Rampage Tour	52.95
Walker /dt	58.95
War in the Gulf /dt	69.95
Wing Commander /dt	39.95
Yol Joe! /dt	56.95
Zool /dt	49.95

### Sonderangebote:

Alien Breed Edition	22.95
Castles /dt	29.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95
F-19 Stealth Fighter /dt	30.95
F17 Challenge /dt	24.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95
Midwinter 2 /dt	30.95
Pinball Magic /dt	22.95
Pirates ! /dt	24.95
Project X /dt	23.95
Tennis Cup 2	18.95
Turrican 2 /dt	18.95

**Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.**

**Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).**

**Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!**

**ANDREAS BACHLER  
COMPUTERSOFTWARE**  
Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt  
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

Jahr ist) mit CD<sup>32</sup>-Postern vollgestopft! Das Problem dabei ist nun allerdings, daß sich das Medium CD als solches noch nicht besonders verbreiten konnte; selbst gewöhnliche Musik-CD-Player sind nach wie vor eine Seltenheit. Wie sollen sich da wohl CD-ROMs durchsetzen?

Nun was anderes: Ich habe mir eine ganze Weile nach Eurem Turbokarten-Test aus der 9/92 die recht gut bewertete „Blizzard“ gekauft, bin aber keineswegs von ihr begeistert. Das einzige Game, bei dem jetzt der Punkt abgeht, ist „Wing Commander“ (das es damals noch gar nicht gab), während alle anderen Spiele wie eh und je daherschleichen. Ist die Karte vielleicht kaputt? Liegt's am Rechner? Bin ich blind? Seid Ihr blind? Waren die Ansprüche früher niedriger? Habt Ihr Euch bestechen lassen? Oder was?!

bohrt Christoph Venetikidis aus Duisburg (derzeit Irland).

*Kein Wunder, daß die Iren soviel Whisky trinken: Ohne Joker und CD-Player muß man ja fast zwangsläufig zum Säufer werden! Damit Dir ein solches Schicksal trotz des Blizzard-Fiaskos erspart bleibt, empfehlen wir Dir eine Lesebrille – im Test zu dieser Turbokarte haben wir nämlich recht deutlich hervorgehö-*

*ben, daß sie in erster Linie Vektorgrafik-Games unterstützt. Und das tut sie ja auch.*

## HUNDE, DIE SINGEN, BELLEN AUCH

Gelegentlich schleichen sich bei Euch doch mal ein paar falsche Angaben in die Tests bzw. Kästchen ein. Jüngstes Beispiel: „Wonderdog“. Im Kasten stand zu lesen, daß das Game keine FX zum Besten gibt, doch weit gefehlt! Man muß nur im Start-Menü die Leertaste drücken, und schon steht anstelle der „Music“-Option das vielversprechende Wörtchen „Sound-FX“. Und tatsächlich, statt der besch... äh, bezaubernden Titelmelodie hört man wunderschöne Special Effects! Ist das nicht toll? Aber seid getrostet, so was kann jedem mal passieren...

verzeiht uns Stefan Holzknecht aus Langenfeld.

*Unser Test-Hund Richy ist wegen seines Fehlers ganz geknickt, röhrt seit Tagen kein Schappi mehr an, läßt die Schlappohren hängen und knabbert nur noch lustlos an seinem Gummiknöchchen. Aber wer kommt auch auf die Leertaste, wenn er ein Pressetestmuster ohne Anleitung vor sich hat? Tja, armer Hund...*

## BASISKRITIK

Was Ihr in Eurem Januar-Artikel über Modems als Basiswissen und Kaufberatung bezeichnet, ist nach zweimaligem Durchlesen ein echter Witz: Die Einleitung geht ja noch, aber genauere Details wie etwa die Fehlerkorrektur werden erst gar nicht genannt! Bei den Preisen seid Ihr ungefähr auf dem Stand von 1992, und überhaupt verschweigt Ihr, daß die nicht postzugelassenen Modems wesentlich billiger sind. Dafür läßt Ihr Euch über die ISDN-Möglichkeiten so breit aus, daß für nähere Infos zu den abgebildeten Geräten kein Platz mehr ist und Ihr statt dessen nur noch die Bezugsadressen in den Artikel klatscht. Bevor Ihr also noch mal Basiswissen zu irgendwas verbreitet, solltet Ihr Euch lieber vorher genauere Informationen beschaffen!

wütet Timo Bielefeld aus Iserlohn.

*Wir könnten Dir jetzt den Unterschied zwischen Basiswissen und genauen Details erklären, lassen es aber. Trotzdem hättest Du den Artikel besser dreimal statt zweimal gelesen, dann wäre Dir vielleicht der Passus aufgefallen, in dem die Wichtigkeit der Fehlerkorrektur hervorgehoben wird. Die Preise*

*stammen von den „hingeklatschten“ Anbietern, dürfen also durchaus aktuell sein, und daß wir nicht zugelassene Modems empfehlen, hast Du doch wohl nicht ernsthaft erwartet? Wogegen der Absatz über ISDN deshalb drinstellt, weil genau darüber bisher noch recht wenig geschrieben wurde. Also nix gegen Kritik, aber ein bißchen fundiert sollte sie schon sein!*

## DAS GROSSE LÖS

Die Leserbrief-Tombola findet selbstredend auch diesen Monat wieder statt, schickt uns einfach einen Schrieb mit Anregungen, Lob, Kritik und Fragen – sollte RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortcheine) beiliegen und der Absender zu entziffern sein, habt Ihr auch schon eine persönliche Antwort von uns gewonnen! Es sei denn, Ihr gehört zu jenen Unglücksraben, deren Schreiben von allgemeinem Interesse ist; dann habt Ihr leider Pech gehabt und findet Euch demnächst in der Mailbox wieder. Die Adresse lautet jedenfalls:

**JOKER VERLAG  
„MAILBOX“  
BRETONISCHER RING 2  
D-85630 GRASBRUNN**

## ESSER'SOFT KÖLN

*Wir überzeugen durch Service!*

Inh. Christa Esser

Alien 3	DA 46,-	Goal (Kick Off 3)	DV 54,-	Traps and Treasures	DV 62,-
Alien Breed 2	DA 46,-	Goblins 3	DV 67,90	Turrican 3	DV 63,-
Ambermoon	DV 69,-	Hired Guns	DA 61,-	Uridium 2	DA 44,-
Anstoss	DV 66,-	Int. Golf Open A1200	DV 61,90	When 2 Worlds War	DA 57,-
Aufschwung Ost	DV 61,90	Jurassic Park	DV 55,90	Winter Olympics	DV 67,-
Body Blows	DA 49,-	Kingmaker	DV 67,-	+ CD32+CD32	
Body Blows Galactic	DA 51,-	Mortal Kombat	DA 53,-	Alfred Chicken	DA 46,-
Burntime	DV 66,-	Nick Faldo Golf	DA 79,90	Dangerous Street	E 58,-
Cannon Fodder	DA 53,-	One Step Beyond	DA 39,-	Deep Core	DA 55,-
Combat Air Patrol	DA 61,-	Overdrive	DA 49,-	Jurassic Park	DA 55,90
Combat Classics 2	DV 61,90	Penthouse HN Deluxe	DV 55,90	Labyrinth of Time	E 48,-
Cool Spot	DA 55,90	Pinball Dreams&Fantasies	DA 59,-	Liberation-Captive 2	E 61,90
Crazy Sports Football	DV 55,90	Premier Manager 2	DA 44,-	Mean Arenas	DA 49,90
Cyberpunk	DA 55,90	Qwak	DA 25,-	Pinball Fantasies	DA 66,-
Die Siedler	DV 79,90	Railroad Tycoon	DV 37,-	Pirates Gold	DA 61,90
Dogfight	DA 66,-	Sensible Soccer 92/93	DA 51,-	Sensible Soccer	DA 48,-
Dune 2	DV 55,-	Silent Service 2	DV 37,-		
Elite 2	DA 53,-	Syndicate	DV 62,-		
F-117 A Nighthawk	DA 67,90	Tornado 1 MB	DA 59,-		
Fury of the Furries	DA 55,90				

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten

<b>+++ ZUBEHÖR +++</b>	
Leerdisketten 3,5" 10er	7,30
Leerdisketten ab 100 Stück	7,-
3,5" ext. Laufwerk	125,-
512KB für A500	53,-
1MB für A600 intern	99,-
2MB für A500 intern	229,-
400 dpi Maus	38,-
260 dpi Maus	30,-
Superbase 4	DV 369,-
Directory Opus V 4.11	DV 119,-
Final Copy II	DV 169,-
Final Writer	DV 289,-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139,-
X-Copy & Tools (NEU!!!)	DV 74,-

Wir haben einen Anschlag auf alle unregelmäßigen Leser vor: Werdet Abonnent, und Ihr bekommt Euren Joker ab sofort überraschend schnell und gefährlich preisgünstig sowie ein voll spielbares Demo der neuen Team 17-Action „Assassin Special Edition“!

Zum Sterben schön: Wer hier und heute abonniert, erhält alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9,- also für überfallartige 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Auch erhält er sie fortan umweltfreundlich und wasserfest verpackt von diesem uninformierten Kerl, der täglich an der Haustür läuft – man kennt ihn unter dem Codenamen „Postbote“, und er zieht schneller als der „Kioskbesitzer“! Damit nicht genug, obendrein gibt's eine starke Gratisprämie:

Mit der „Assassin Special Edition“ haben die Actionprofis von Team 17 nicht einfach ein altes Spiel aufgewärmt, sondern einen weiteren Meilenstein ins Genre gepflanzt: Der Levelaufbau wurde geändert, das Gamedesign verbessert, und es gibt ganz neue Waffen. Neuabonnenten bekommen von uns ein Demo, wo sie sich einen umfangreichen und mit versteckten Boni gespickten Level lang vom genialen Gameplay, der tollen Grafik, der Spitzentmusik von Allister Brimble und nicht zuletzt der starken Intro-Sprachausgabe überzeugen können!

Selbst wenn man den Ur-Assassin schon kennt, sollte man bei diesem Anschlag also gnadenlos zuschlagen – zumal dann bei jeder Abo-Verlängerung ein neues Demo auf der Lauer liegt! Also wartet nicht zu lange, denn die „Assassin Special Edition“ wartet nur diesen Monat!!!

# DER ABO-ANSCHLAG

Z  
O  
O  
D  
I  
E  
T  
I  
S  
P  
E  
C  
I  
A  
L  
E  
D  
I  
T  
I  
O  
N  
S  
A  
S  
S  
A  
S  
S  
I  
N  
S  
P  
E  
C  
I  
A  
L  
E  
D  
I  
T  
I  
O  
N  
S



CLASSIC  
TEAM 17  
ONE MEG AMIGA



## ASSASSIN

SPECIAL EDITION

KNALLHART: EIN VOLL SPIELBARES DEMO DER „ASSASSIN SPECIAL EDITION“  
FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Strasse / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen  
bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: \_\_\_\_\_ /

ICH BEZAHL DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

KONTO - NUMMER: \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT: \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL: \_\_\_\_\_

ICH BEZAHL PER VORKASSE  
(SCHÉCK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHL NACH RECHNUNGSERHALT DURCH  
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AUF!

Bitte einsenden an:  
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ  
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WEINEN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATURÜCHLICH AUCH.

# STAR TREK

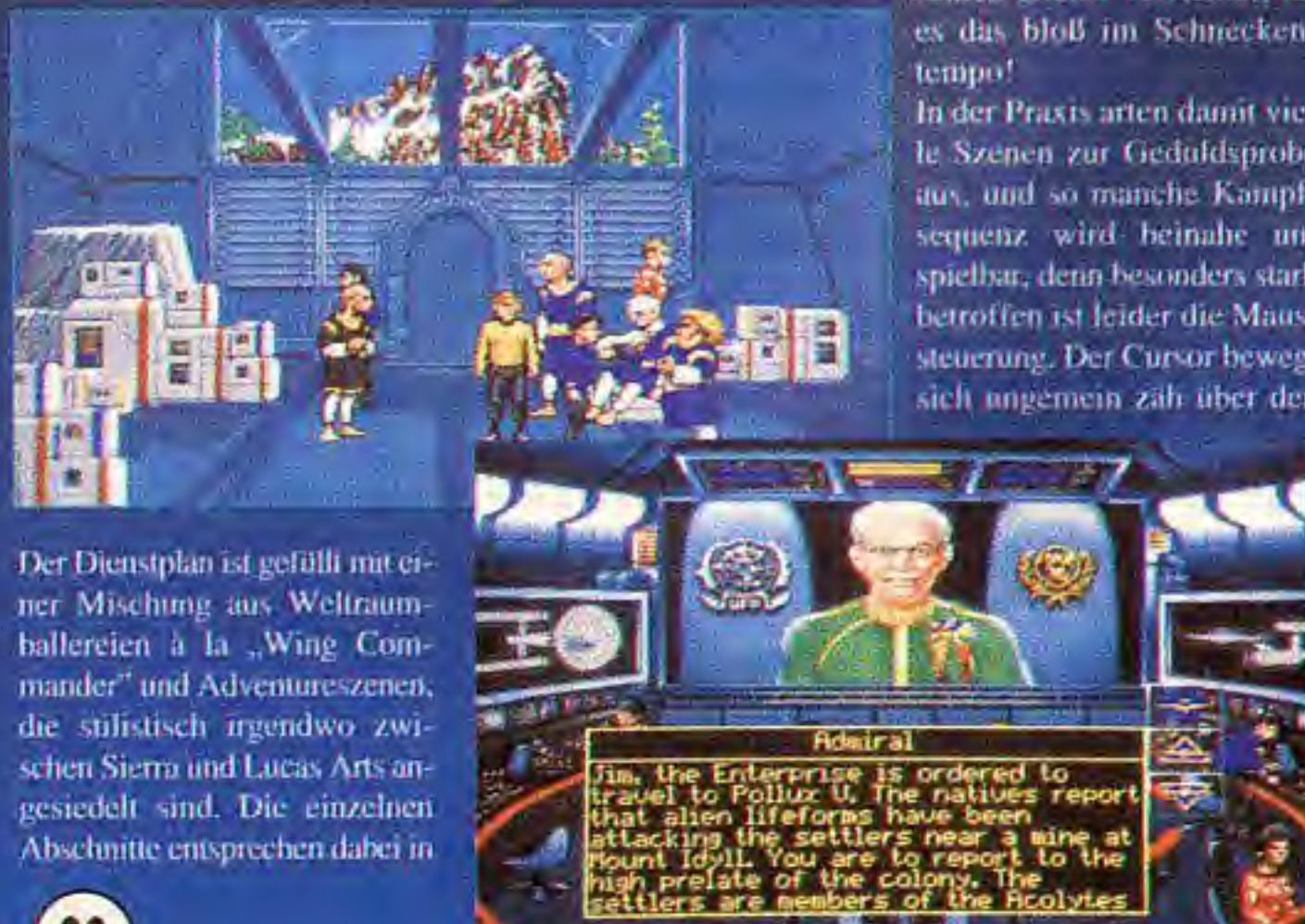
## 25th Anniversary



**Mit fast zweijähriger Verspätung schwenkte Interplays Jubiläums-spiel zur Kult-Serie vom DOSen-Spiralnebel ins Amiga-Univer-sum ein – wobei die Landung am 1200er leider etwas unsanft ausgefallen ist!**

Trotz der langen Konvertierungsphase schreibt man an Bord der Enterprise immer noch das Jahr 2200: In sieben Kurzabenteuern begleiten wir Captain Kirk und den Rest der alten Originalbesatzung auf ihrem Weg durch Galaxien, die zuvor noch kein menschliches Auge erblickte...

Sachen Umfang und Inhalt ungefähr einer TV-Folge: Da wollen die Siedler auf Pollux V von seltsamen „Dämonen“ befreit werden, da legen geheimnisvolle Viren eine ganze Raumstation lahm, und da trifft man alte Fernseh-Bekannte wie das Schlitzohr Harry Mudd wieder. Zwischen Kirks Phaser- und Spocks Tricorder-Künsten, Pilles Untersuchungen und Scottys Beamungen findet man sich immer wieder auf der Brücke der Enterprise wieder, die von übeln Klingonen oder schiesswütigen Romulanern angegriffen wird. Dann aktiviert man den großen Monitor, befehlt Mr. Sulu, die Schutzschilder hochzufahren, und gibt den Feinden via Maus- und Laser-Saures.



Der Dienstplan ist gefüllt mit einer Mischung aus Weltraumballereien à la „Wing Commander“ und Adventureszenen, die stilistisch irgendwo zwischen Sierra und Lucas Arts angesiedelt sind. Die einzelnen Abschnitte entsprechen dabei in

Der Schwerpunkt liegt freilich ganz klar bei den Kurz-adventures, die zumeist mehrere Lösungswege kennen, wobei sich der graduelle Erfolg in einer für die Mannschaft motivationssteigernden Bewertung des Oberkommandos der Föderation niederschlägt. Das alles sorgte einst am PC für so viel Atmosphäre, daß die DOSen zwischenzeitlich mit

dem Nachfolger „Judgment Rites“ versorgt wurde – am Amiga sorgen leider gravierende Umsetzungsmängel für Frust. Zwar findet man auch hier eine durchdachte Maus-/Iconsteuerung, spitzflingige Wortgefechte zwischen Dr. McCoy und Spock, die vertraute Titelmelodie, originalgetreue Geräusche und eine farbenfrohe Bilderpracht, die der ursprünglichen VGA-Grafik nicht nachsteht, doch eben leider auch einen schrecklichen Motivationskiller. Obwohl das rund neun Megabyte verschlingende Game nur von der Festplatte seinen Dienst verrichtet, ist es das bloß im Schnecken-tempo!

In der Praxis arten damit viele Szenen zur Geduldsprobe aus, und so manche Kampfsequenz wird beinahe unspielbar, denn besonders stark betroffen ist leider die Maussteuerung. Der Cursor bewegt sich ungemein zäh über den

Screen und läßt die Handhabung zu einem schwammigen Such- und Puzzlespiel werden. Dabei ist es wirklich schade um die tollen Geschichten und die originellen Rätsel, aber dieses Manko kann einem den Spaß an der Erforschung der unendlichen Weiten des Alls schon gründlich verleiden. Wahre Amiga-Trekkies werden auf das



Game zwar trotzdem nicht verzichten wollen, zumal sich an der stimmungsvollen Atmosphäre grundsätzlich ja nichts geändert hat – aber sagt nachher nicht, daß wir Euch nicht gewarnt hätten! (mic)



### STAR TREK 25th ANNIVERSARY (INTERPLAY)

#### EPISODEN-ADVENTURE

**60%**  
„LAAANGSAM“



GRAFIK	79%
ANIMATION	72%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	55%

#### FÜR FORTGESCHRITTENE

**PREIS** DM 99,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	8 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERL.
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	NEIN

# ACHTUNG EINSTEIGER!

## STRECKENPLANER

"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrziel an und bekommen noch kurzer Zeit eine Fahrtstrecke inkl. grafischer Darstellung!



dt. Handbuch auf Diskette  
Bestell-Nr. 1048



## RAUM & DESIGN

Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht jetzt zum Superpreis! Türen, Fenster, Steckdosen, Tische, Stühle, Dusche, Stereoanlage, etc. lassen sich beliebig im Raum platzieren. Kamerataktik!



Küche Plan 10023

3-D

80 Seiten dt. Handbuch  
Bestell-Nr. 5004



## ASTRONOMIE

Mit diesem Programm können Sie sich den nächtlichen Sternenhimmel wirklichkeitsnah anschauen. Sternbilder, Planeten, Mond-

phasen lassen sich perfekt auf Ihren Monitor zaubern! Mit Mondphasen, Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomiefans. Super!! 20 Seiten dt. Handbuch

Best.-Nr.  
5001

10,-

## Wir haben die eiskalten Low-Cost Hits!

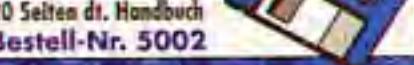
Exklusiv ausgewählte Softwareperlen mit überwiegend deutschen Anleitungen auf Diskette. Natürlich 100% auf Fehler und Viren getestet! Sämtliche Programme laufen auch auf AMIGA 600, 1200, 4000, etc. und lassen sich kinderleicht starten. Der Tip nicht nur für Einsteiger!

- 1001 Telekommando - Telekomadventure
- 1002 SKAT - Spielstark mit guter Grafik
- 1003 Vokabeltrainer - Der Englischmeister
- 1004 Joker Poker - Geldspielautomat
- 1005 Thinkit! - Labyrinthspiel mit der Marmel
- 1006 Power Packer - Spart bis 50% Platz
- 1007 Etiketten Profi - für Etiketten aller Art
- 1008 Dungeon Flipper - Flipperspaß total
- 1009 Eishockey - Torszenen, Schlägereien,...
- 1010 Minigolf - Mit 16 raffinierten Bahnen
- 1011 Das Erbe - Das tolle Umweltspiel
- 1012 TextPlus V3.0 - Gute Textvorarbeitung
- 1013 Schach - Spielstark mit guter Grafik
- 1014 Das Erbe II - Die Super-Fortsetzung!!
- 1015 Giraman - Girokontoverw. + Grafik
- 1016 Architekt - Richtet Ihre Wohnung ein
- 1017 ProFAKT - Rechnungen, Kunden, Mah.
- 1018 Adressverwaltung - Mit Etikettendruck
- 1019 Terminkalender - Automat. Erinnerung
- 1020 DiskDoktor - Rettet defekte Disketten
- 1021 Star Translator - Übersetzt engl. Texte
- 1022 Haushaltbuch - Frei definierb. Konten
- 1023 Fußballmanager V2.0 - Tolle Grafik
- 1024 ABITUR - Tolle Simulation einer Schule
- 1025 LOTTO - Macht Sie vielleicht reicher...
- 1026 Zombie Apocalypse - Ballerspaß pur!
- 1027 CHOPPER II - Fesselnder Luftkampf
- 1028 BattleShip - Schiffe versenken
- 1029 Wörterbuch - Englisch/Deutsch
- 1030 DA Vinci - Einige der besten Malprogr.
- 1031 Berufswahl - Erratherafer Berufstest
- 1032 TSMorph - Komplexes Morph Progr.
- 1033 SubAttack - U-Boot Ballergame
- 1034 Glücksrat - Fast wie im Fernsehen
- 1035 Die Simpsons - Lisa und Bart in Action
- 1036 Seawolf - Auf der Suche nach Atlantis
- 1037 Backgammon - perfekte Umsetzung
- 1038 Doppeldecker Mission - Ballergame
- 1039 Taxi - Streß im knallharten Taxi-Alltag
- 1040 Future War - Weltraum-Handelsspiel
- 1041 Donkey Kong - Spielhallenklassiker
- 1042 Fighting Warriors - Karate-Action
- 1043 Euphorion - Aufräumen in der Galaxis
- 1044 Elefanten - Rettet Sie die Elefanten
- 1045 ForWest - Top-Wirtschaftssimulation
- 1046 OXYD - Das knifflige Suchtspiel
- 1047 Snack Zone - BIFI-Spiel mit Biß
- 1048 AMIGA ROUTE - Toller Streckenplaner
- 1049 Amiga Bomber - Panzerschlacht total
- 1050 Rechtschreibprüfer - Tippfehler ade!
- 1051 Rings of Zorn - Kniffliges Strategiespiel
- 1052 Kassabuch - Verwaltet Kontoauszüge
- 1053 Orbit 3-D - Schlacht im 3-D Weltraum
- 1054 CAR 2.0 - Brandheiße Autorennen
- 1055 Light Cycle 3-D - Tron läßt grüßen
- 1056 Astra Chase - Vector-Grafik Ballerei
- 1057 Air Ace - Spannendes Luftduell
- 1058 Ball of Pharaos - Fesselndes Game
- 1059 Lemmingoids 2 - Makkabrer Ballerspaß
- 1060 LP, CD, MC Datei - Musikverwaltung
- 1061 Protracker 3.01 - Super Musiksoftware
- 1062 ABackup - Sichert Ihre Festplatte!
- 1063 ARestaura - Rettet gelöschte Dateien
- 1064 Calippo Fresser - Lagnese Werbespiel
- 1065 Eagle Player - Guter Soundplayer
- 1066 Castle of Doom - Grafikadventure

Jetzt auch ARKTIS  
Qualitäts-Hardware  
von A bis Z! Info kostenlos!

20 Seiten dt. Handbuch

Bestell-Nr. 5002



## DUNGEON FLIPPER

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 tückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! "Dungeon Flipper" wird Sie begeistern!



dt. Handbuch auf Diskette  
Bestell-Nr. 1008



## EISHOCKEY

"Karamatz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, handfesten Schlägereien, Turniere, etc.



dt. Handbuch auf Diskette  
Bestell-Nr. 1009



## TEXTVERARBEITUNG

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Briefe schreiben. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nochgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem beliebigen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für jeden Briefeschreiber!

dt. Handbuch auf Diskette  
Bestell-Nr. 1012



## SIEGFRIED COPY

Das sagenhafte Kopierprogramm!



Inkl. Hardware



## SIEGFRIED ANTIVIRUS

Der ultimative Virentöter. Bekämpft selbst hartnäckigste Viren aller Art. Erkennt Linkviren ebenso wie Lesefehler, Bootblockviren während des Kopierens, etc. Schützen Sie sich vor Viren mit diesem effizienten Programm! Beide Siegfried Prog. nur DM 139,-



Eiskalte Softwarehits!

## AIRPORT

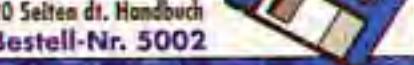
Sie leiten den Flugverkehr eines der 8 Großflughäfen! Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten Sie auf die richtigen Korridore! Digitaler Sound + Sprachausgabe. Die Originalversion!



Deutsches Handbuch

20 Seiten dt. Handbuch

Bestell-Nr. 5002



## ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH  
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl  
Telefon 02547/1303 - FAX 1353

Bestelltelefon  
**02547/1303**

Versandkosten: 5,- DM Verkäufer oder 7,- DM Nachnahme  
Versand nur im Inland / Lieferung per Post

## INDIANA JONES 3

Bei uns gibt es jetzt das Mega-Grafik-Abenteuer zum absoluten Hammerpreis!

## MINIGOLF

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Auf- bzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!



dt. Handbuch auf Diskette  
Bestell-Nr. 1010



## AMIGA BOMBER

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht. Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal: Mörser, Fallbomben...



dt. Handbuch auf Diskette  
Bestell-Nr. 1049



## ASTRO VISION

Inkl. dt. Handbuch



Fordern Sie unseren kostenlosen ARKTIS-Katalog an!

Viele Sonderangebote warten auf Sie!

Schlagen Sie zu!

## HOROSKOP



# Dennis

Parallel zur Normalausführung ist der digitale Frechdachs in einer speziellen 1200er-Version erschienen, wo er seine Streiche vor etwas aufwendigerer Hintergrundgrafik treiben darf – ansonsten bieten beide Fassungen die erwartete Plattformkost.

Obwohl der kleine Elternschreck nun wahrlich kein Kind von Traurigkeit ist, trifft ihn diesmal überhaupt keine Schuld, als zwei seiner Freunde und dazu noch Mister Wilsons wertvolle Münzsammlung entführt werden. Ganz im Gegenteil, Dennis beschließt, ausnahmsweise mal eine gute Tat zu vollbringen und die fünf (teilweise wieder in mehrere Abschnitte unterteilten) Levels dieses Spiels unter Zeitdruck nach dem wahren Täter Switchblade Sam zu durchforsten. Dafür muß der Bengel erst mal im Haus nach seiner Steinschleuder und dem Blasrohr fahnden, damit er seinen witzig gestalteten Gegnern nicht völlig hilflos ausgeliefert ist. Das setzt gewisse Kletterkünste und das Entdecken versteckter Schalter voraus, außerdem darf er die einzelnen Spielabschnitte nur verlassen, wenn er zuvor die dort herumliegenden Münzen aufgeklaubt hat. Sobald auch der Ausgang des Hauses gefunden ist, geht's in den Park, einen Kes-



Der Park in der Normalausführung



Und hier der A1200-Park

Den Sprung nach Hollywood hat der altgediente Comic-Lauser bereits vor einem Jahr hinter sich gebracht – jetzt liefert Ocean das praktisch unvermeidliche Jump & Run zum Film nach.

## ENGEL ODER BENGEL?



Dennis in voller Aktion (A500)

selraum, durch die Abwasserkäne und schließlich in die Wälder, wo das große Showdown mit dem Kidnapper ansteht. Das Gameplay besteht aus fortgeschrittenem Hüpfen über zum Teil bewegliche Plattformen, dem Ausweichen von gefährlichen Hindernissen, fleißigem Sammeln und dem Benutzen der per Tastendruck auswechselbaren Waffen. Die Hintergrundbilder sind ganz niedlich, auch wenn sie sicher niemanden vom Hocker reißen, doch der kleine Blondschnupf selbst wurde ausgesprochen liebevoll in Szene gesetzt: Läßt man Dennis etwa eine Zeitlang in Ruhe, fängt er an, sich gelangweilt Drops in den Mund zu stecken, und es sieht auch sehr nett aus, wenn er mit der Wasserpistole, dem Blasrohr oder seiner Schleuder hantiert. Das Scrolling und die



Joystick-Steuerung gehen zw. Ordnung, der Begleitsound nervt dagegen einfach nur. Eine Continuefunktion und die einstellbare Zahl der Bildschirmleben sorgen dafür, daß auch nicht so versierte Hüpfer Spaß an diesem Entführungsfall haben; andererseits sind weder Highscores noch Spielstände speicherbar, und Passwörter gibt's auch keine.

Die Version für den A1200 bietet zusätzlich schickes Parallax-Scrolling an manchen Stellen und eine vor allem in den höheren Levels sichtbar bessere Optik. Auch die Zahl der Gegner wurde vermehrt, was einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad zur Folge hat. Der ganz große Wurf ist Dennis damit zwar immer noch nicht – doch wenn man bedenkt, wie enttäuschend Filmversoftungen sonst oft ausfallen, muß man den Ocean-Programmierern schon zugestehen, daß sie sich hier vergleichsweise anständig aus der Affäre gezogen haben. (st)

### DENNIS

(OCEAN)

#### JUMP & RUN



**66%** **68%**  
A500 A1200

„OKAY“

72%	GRAFIK	74%
73%	ANIMATION	77%
51%	MUSIK	51%
51%	SOUND-FX	51%
68%	HANDHABUNG	68%
66%	DAUERSPASS	66%

#### VARIABEL: 9 STUFEN

**PREIS** DM 69,- / 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# I WANT YOU

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 52249 ESCHWEILER

## SIMULATION / STRATEGIE

1869	V	64,99
AA Ancient Art of War II: Skies A	A	59,99
A - Train	V	79,99
A - Train Construction Kit	V	36,99
Airbus A 320 America	V	26,99
Aufschwung Ost	V	59,99
B 17 Flying Fortress	A	64,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+Detai	V	64,99
Battle Isle: Datedisk 2	A	48,99
Battle Isle 2	V	79,99*
Big Sea	A	59,99*
Campaign 2	A	64,99
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	D	66,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Delivery Agent	V	23,99
Der Patrizier	V	64,99
Dynatech	V	52,99
Else 2 - Frontier	V	52,99
Elysium	V	64,99
F 17 Challenge	A	24,99
F-117 A Nighthawk	A	64,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	39,99
Genesis	E	52,99
Gunship 2000	A	64,99
Hannibal	V	64,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Hired Guns	A	59,99
Kingmaker	V	64,99
Mad TV	V	33,99
Mad News	V	64,99*
Micro Machines	A	46,99
One Step beyond	A	46,99
Overdrive	A	24,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99
Pizza Connection	V	79,99*
Prime Mover	A	52,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Projekt Terra	A	59,99*
Quarter Pole	V	59,99*
Sim City & Populus	A	64,99
Sim City DeLuxe	A	79,99
Sim City incl. Arch. + Terrain Editor		
Sim Earth	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Skidmarks	A	46,99
Steigerharter Hotelmanager	V	46,99
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	59,99
Transarctica	V	52,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	29,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	64,99*

## ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Ambermoon	V	79,99
Bazooka Sue	V	79,99*
Cosmic Spacehead	V	46,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V	72,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	55,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Innocent until caught	A	64,99*
Isher 2	V	49,99
Kings Quest 6	V	64,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99

## SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A	59,99
Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure		
Combat Classic 2	V	59,99
IF-13 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2		
Dream Team Ger. Sammlung	A	59,99
(Temecula 2, Simpson, WWF Wrestlingmania)		
Dreamlands	V	52,99
Heir, Storm Master, Transcend)		
Excellent Games	A	59,99
(Archie Mac, L. Post Board, James Bond 2, Popkorn 2, Blauza)		
Fantastic Worlds	A	72,99
(Raums, Populus, Megalopolis)		
Wanderlands, Pirates!		
Kings of Adventure	A	54,99
(Baron Attack, Faszination, Götter 2)		
Lords of Power	A	72,99
(Reinhard Tylo, Red Baron, Elent)		
Service 2, The Perfect General		
Mega Collection (5er Saml)	A	46,99
(Ice, Summer Olympia, Winter Super Sports)		
Megamix	A	59,99
(Apost, Leyende, DK)		
Mixed Collection	A	59,99
(Over Time, Lives of Does, Return of Midas, Rolling Runny, Senkta)		
Napoleonics	A	64,99
(Kavallerie, Befreiung, Waterloo)		
No. 2 Collection	A	64,99
(Wasser, Schok Max, Rock Gold)		
Pinball Special Edition	A	59,99
(Pinball Dreams vom Feinkost)		
Space Legende	A	64,99
(Elok, Megalopolis, War Commander)		
The Gazetteer	V	52,99
Time, Jersey White Snaker, Lustig		
Threepass		
The Manager	A	46,99
(Black Gold, Invent, Stachys, Soccer, Framework)		

## ACTION / GE SCHICKLICHKEIT

Alien 3	A	46,99
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Alien Breed 2	A	46,99
Apocalypse	A	46,99*
Aquatic Games (ANGEBOT)	A	29,99
Assassins Special Edition	A	34,99*
Bart Versus the World	A	46,99
DC, K.I.T.	A	46,99
Bob's Bad Day	A	52,99
Buddy Blows Galactic	A	46,99
Cannon Fodder	A	52,99
Cardiak	A	24,99
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock - Son of Chuck	A	46,99
Cool Spot	A	52,99
Cyberpunk	A	52,99
Disposable Hero	A	46,99
Donk	A	46,99
Doodus	A	46,99
Elmmania	A	59,99*
Fury of the Furies	A	52,99
Global Gladiators	A	46,99
Globehole	A	52,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	52,99
Krusty's Fun House (Simp)	A	46,99
Lemmings 2 - The Tribbles	A	59,99
Kim's Lemmings	A	33,99
Lollipop	A	59,99*
Lionheart	A	52,99
Missiles over Xenon	A	46,99*
Morph	A	46,99

## AMIGA CD 32

Mortal Kombat	A	52,99
Oscar	A	46,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	27,99
Second Samurai	A	59,99*
Seek & Destroy	A	33,99
Stardust	A	33,99
Street Fighter 2	A	52,99
Superfrog	A	46,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	52,99
Theatre of Death	A	59,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps 'n' Treasures	A	59,99
Twinkie 3	E	46,99
Unders 2	A	46,99
Wu 'n' Lee	A	59,99
Yo!Joey	A	52,99
Zero	A	59,99*
Zool 2	A	46,99

## AMIGA 1200 / 4000

Anstoss	V	64,99
Bundesliga Manager Prof 2.0	V	64,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	52,99
Eishockey Manager	V	72,99
Eishockey M. Limited Edition	V	79,99
(inkl. Videokassette der Eishockeysaison 92/93)		
Fighter Bomber	A	24,99
Formular One Grand Prix	A	72,99
Golf! (V. Dino „Kick off“) Bini)	A	59,99
Hattrick	V	84,99*
Jimmy Connors Great Courts 2A	A	24,99
Links	A	33,99
Lothar Matthaus Fußball	V	52,99
Soccer Kid	A	59,99
Winter Olympics	A	59,99

## AMIGA CD 32

1869	V	54,99
Alien Breed 2	A	52,99
Anstoss	V	54,99
Body Blows Galactic	A	52,99
Burning Rubber	A	55,99
Burntime	V	54,99
Chaos Engine	A	46,99
D-Generation	A	33,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dynatech	V	52,99
Elmmania	A	46,99*
Elysium	V	64,99*
Hattrick	V	54,99*
Isher 2	V	59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99
Kings Quest 6	A	59,99*

## AMIGA 1200 / 4000

Alien Breed 2	A	52,99






</tbl

# Christoph Kolumbus

Die Jubiläumsfeierlichkeiten zur Entdeckung Amerikas liegen zwar bereits ein Weilchen zurück, aber was macht das schon? Dieses historische Kolonialistenepos von Software 2000 ist für sich allein ein Grund zum Feiern



Der komplexen Mixtur aus Strategie und Wirtschaftssimulation ist deutlich die Handschrift des Chefprogrammierers Christian Wölk anzumerken, der auch an der Amigaversion von Ascons „Der Patrizier“ beteiligt war: Insgesamt fünf bekannte Weltenbummler unterschiedlicher Nationalität (z.B. James Cook oder der Titelheld) stehen bereit, um für ihr Land in den Eroberungswettkampf zu ziehen. Maximal vier davon gehorchen menschlichen Kommandos, wer übrigbleibt, wird entweder ganz weggelassen oder vom Rechner gesteuert. Ziel des rundenweise ablaufenden Spiels ist es, durch erfolgreiches Wirtschaften und geschicktes diplomatisches Vorgehen binnen dreihundert Jahren (Eroberer sind zäh!) auf der gesellschaftlichen Karriereleiter den Rang eines königlichen Beraters zu erklimmen. Daher müssen die Teilnehmer

auch immer darauf achten, daß sie es sich nicht im Eifer des Gefechts durch blinden Aktionismus mit der Kirche oder ihrem jeweiligen Regenten verderben.

Als Kommandozentrale fungiert der mit Pulldownmenüs ausgestattete und sehr schön gezeichnete Heimathafen, von dem aus die sechs Untermenüs bequem via Mausklick erreichbar sind. In der Werft können (je nach Epoche) bis zu zwölf verschiedene Schiffstypen nebst den passenden Kanonen geordert und auch wieder verkauft werden – anfangs verfügt man nur über eine kleine Karavelle und etwas Klimpergeld. Die größeren Werften besitzen darüber hinaus ein Trockendock zur Reparatur demolierter Fernfahrerschüsseln. Außerdem sitzt im Hafen die Bank, die für entsprechende Zinsen ihren Zaster wildfremden Menschen leiert. Das aus Matrosen und 15 Arten von Soldaten

bestehende Personal rekrutiert man in der Hafenspelunke, wo auch (ebenfalls anzuheuernde) Piraten und Informanten herumlungern, die gegen einen finanziellen Obolus wichtige Tips herausrücken. Im Kontor lassen sich Informationen zur persönlichen Gesamtsituation abrufen, und ein Historiker gibt jederzeit Auskunft über den erreichten Fortschritt. Fehlt bloß noch das Handelsmenü, wo das Schiff schließlich mit Waffen, Proviant und billigem Glasperlen-Tand für die Eingeborenenbestechung beladen wird.

Wurden an Land alle Reisevorbereitungen erledigt, geht es hinaus auf die nicht mehr ganz so schön und detailreich gemalte (und zunächst überhaupt stockdunkle) hohe See, bei der ja „Civilization“ nur das bereits durchquerte Gebiet zu sehen ist. Neben Wehwehchen wie Pest, Stürmen und Meutereien sorgen von nun an





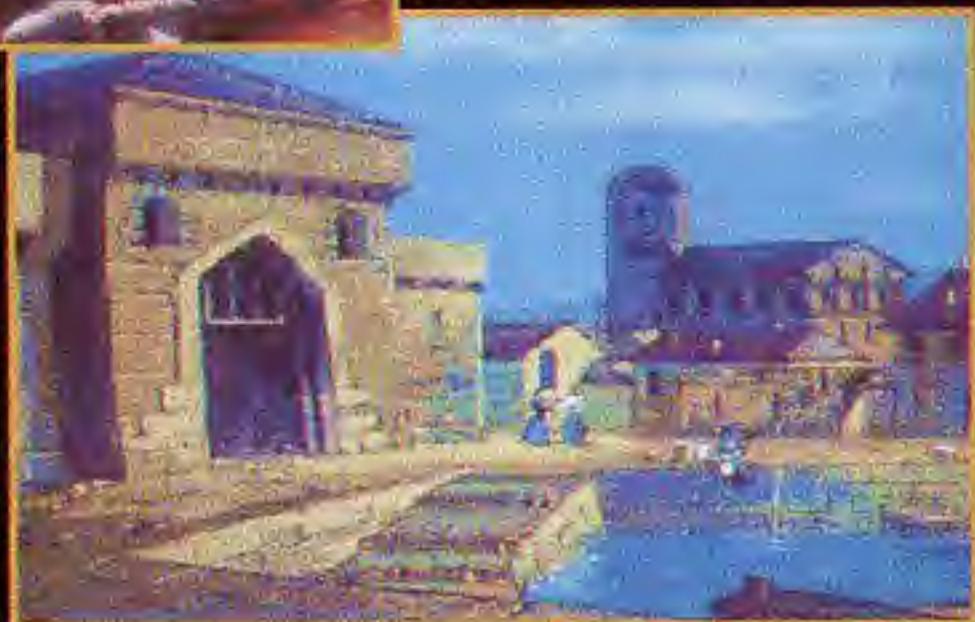
auch die aggressiven Konkurrenten für Ärger. Bei den anschließenden Seegefechten, die mausgesteuert und rundenweise ablaufen, hat dann zumeist die stärkere Schaluppe die Nase vorn. Wenn der Zufall schon einen offiziellen Kaperbrief in die Kajüte geweht hat, darf die lästigen Brüder auch von sich aus angreifen, ohne deshalb einen Imageverlust befürchten zu müssen.

Sobald wieder Land in Sicht kommt, geht man vor Anker und rüstet ein Expeditionskorps mit Männern, Geld, Proviant und dem Tausch-Trödel für die Eingeborenen aus. Die Marschgeschwindigkeit dieser Truppe hängt dabei vorwiegend vom Gewicht des Gepäcks ab, das die einzelnen Mitglieder schleppen dürfen. Hat das Suchteam ein Indiodorf entdeckt, besteht die Wahl zwischen der friedlichen Kolonialisierung durch Besteckung des hiesigen Häuptlings mit dem mitgebrachten Plunder und einem Überfall mit der sofortigen Bekanntgabe des Schlachtausgangs. Die unfreundliche Alternative ist zwar oft recht lohnend, erfordert allerdings den gesteigerten Einsatz von militärischer Hardware. Zudem sieht der Klerus solche Brutalitäten gar nicht gerne, daher kann schon mal ein Kirchenbann drohen, der sich ge-

radezu verheerend auf die Motivation der Mannschaft auswirkt.

Egal, ob man nun den sanften oder den weniger netten Weg beschritten hat, letztendlich führen sie beide zur Gründung einer Missionsstation. In diesem glücklichen Umfeld vermehren sich die Siedler dann völlig selbstständig, man braucht der aufblühenden Gemeinde bloß noch einige Minen, Plantagen oder Forts zu spendieren. Wie sich die Sache entwickelt, ist vornehmlich eine Frage des richtigen Standorts – idealerweise sollte aus der Mission im Lauf der Zeit eine Siedlung, eine Niederlassung und gegebenenfalls auch eine Hafenstadt werden. Die eingheimsten Erträge werden in schlechter Kolonialstilentradition komplett nach Europa transferiert, wo sie sowohl den eigenen Geldbeutel als auch den Einfluß bei Hofe stärken. Als Verwendungsmöglichkeit für die angehäufte Knete bietet sich besonders die Erweiterung der eigenen Armada an, um damit zusätzliches Land zu erschließen und noch mehr Profit zu machen. Das Ma-

ximum dessen, was ein weitgereister Spieler hier gleichzeitig kontrollieren darf, sind immerhin 200 Schiffe und Siedlungen! Die unzähligen, teilweise auch animierten Grafiken des unterhaltsamen Games sind ebenso detailliert wie farbenprächtig, für die in Kürze erscheinende A1200-Version wurde uns in der Hinsicht sogar noch mehr versprochen. Sound ertönt dagegen nur recht spärlich, aber wenn, dann paßt er immer zur Situation. Auch die Maus-/Menüsteuerung (plus Hot-



keys) erfüllt ihre Pflicht ohne jedes Murren, und für Abwechslung auf lange Sicht sorgt der Umstand, daß die Weltkarte bei jedem Neustart frisch generiert wird. Anders gesagt: Was lungert Ihr Landratten eigentlich immer noch hier herum, statt an Bord Euren Dienst zu verrichten?! (md)

## CHRISTOPH KOLUMBUS

(SOFTWARE 2000)

KOLONISTEN-SIMULATION

**80%**  
„NEUE WELT“



<b>GRAFIK</b>	<b>83%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>71%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>69%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>61%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>78%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>83%</b>

**FÜR GEÜBTE**

**PREIS** **DM 109,-**

<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>4</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>JA</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>SPIELSTANDE</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>



# Top 100

# **Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!**

**Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen**

- Nur **neueste** Programme
- **Ausgesuchte Qualität**
- Alle Disks **selbststartend**
- Für **Einstieger und Profis** geeignet
- Alles **frisch** von **internationalen** Copy-Partys oder direkt vom **Programmierer**



## Anwenderprogramme Szenen-Demos

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als neue Originalsoftware zum Preis von 50-200 DM!

Bei Umfangreichen-Schwerekomplexen und mehreren Disko steht der Preis  
in der Preisliste. Alle anderen  
Disko ohne Preisangabe kosten nur  
5,50 DM!

## Spiele, Spaß und Erlebnisse

001 Amos Paint	Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002 DPaint Praxis	Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003 Makurs	Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft.
004 Sprite Maker	Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumsprites für Ihre Spiele usw...!
005 AREXX	Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.
210 Adress Master	Mit Seitenbrief-, Umschlag-Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
211 Amiga Base	Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
006 Amiga Test	Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen.
007 Astronomie	Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
212 Comp. Lexikon	Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008 Cross	Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER!!
009 Data Easy	Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
010 Deluxe Copy	Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
401 Star Demomaker	Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
213 Anfänger Kurs	Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
011 HD Toolbox	12 starke Programme organisieren und managen jede Festplatte.
214 Dos Acces	Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle... 10,- DM
012 Diagramm Profi	Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013 Exotic Ripper	Der High-End-Profí-Ripper für alle Soundmodule und Diskriffer.
014 HD/Disk-Menü	Eigene musik- und scrolltextunterstützte Menüs in null-komma-nix gestaltet.
015 Icon Disk	Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016 Juke Box	Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
215 Lotto Pro	Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lottachiv. 10,- DM
216 Label Maker	Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG. 10,- DM
017 Main Actor	Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018 Disk Track Editor	Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019 Magic Menü	Pulldown-Menügenerator für eigene Programme von der Web abrufbar.
020 Messenger	Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootblock. Kein Speicherverlust auf der Diskette.
021 M-More	Elegante Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022 Disketten Retter	Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023 Objekt Editor	Erstellt 3D-Farbobjekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
217 Pro Tracker 2.95	<b>DER Musikkeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas.</b> 10,- DM
218 Packer-Pack	Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T.Imploder. 10,- DM
305 Quadra Comp.	Prof-Musiktracker kompl. iconsteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
306 Run It	Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
219 Scramble Deluxe	Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM
307 Giga Übersetzer	Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024 Super Dashboard	Zeigt alle Amiga-Funktionen live als laufendes Zeitdiagramm (Herzkurve) an.
025 Top Timer	Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
026 Turbo Title	Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
220 Data Master	Universaldaten für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
221 3D Demo	Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
308 Alpha & Omega	Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
027 Chip Shop	26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
028 D.A.N.E.	Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen.
222 Demo-Coll. 1	5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D. v. Alcatraz! 10,- DM
223 Demo-Coll. 2	6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoopex! 10,- DM
224 Demo-Coll. 3	Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
029 Exodus	Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
030 Flower Power	Anarchy entführt in eine Futurestadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten.
031 Fr. Revenge	<b>Menschen werden mit Motorsägen zerstört</b> usw.! Ab 18!
225 Freedom	Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
032 Irak Demo	Saddam Hussein gegen USA im lustigen Panzertrickfilm.
226 Lemmings Horror	<b>Lemmings</b> werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
033 Mufl Megamix III	Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik.
402 Oddysey	Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
227 Peace of Mind	Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
034 Protracker Musik	7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
309 Skizzo Demo II	Wildes Techno-Mix mit riesigem Grafikauswerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035 Song Book	Brisante Musiken mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitzel
403 Speed	High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim...! 4 Disks 20,- DM
036 Substance	30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
037 The End	13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
038 Trickfilme	3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder.
039 Video-DX II	Dieses Programm wurde für so schnell nicht kommen... MAULNEIN!!

050 New Lemmings	25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
051 Lemmingolds	Vom Himmel fallende Lemmings werden gründelos abgeschossen.
200 Lemm.Olympiade	100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen ... 2 Disks 10,- DM
052 Operation Lemm	Blutiges Baller-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
053 Brettspiele I	Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.
300 Brettspiele II	Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
054 Mensch ärgere...	... <b>Dich nicht</b> ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
055 Scrabbel	Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
056 5 mal 5	Originalspiel der <b>Sat1-TV-Show</b> . Mit sehr schöner Grafik.
201 Super Schach	Mit Spitzengrafik und sehr Spielstark. Braucht 4 MB Ram und Kick 2.0! 10,- DM
057 Calippo Fresser	Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen.
058 Punic Oase	Abenteuerspiel. Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...
059 Snack Zone	Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der Bi-Fi-Produktion.
060 Karamatz Cup	<b>Eishockey für 1-4 Spieler</b> . Top Grafik !!! Länderauswahl mit Hymnen.
061 VL - Das Spiel	Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
062 Elefanten	Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.
063 Aztec Challenge	Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
064 Battle Cars II	Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
065 Blocks	Denkspiel: Ordnen und schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
066 Bomb Pac	Ein PacMan-Spiel mit Bomberlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
067 Conquest & Dom.	Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.
202 Cracken kostet...	Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
068 Das Erbe II	Nachfolger des tollen Umweltspiels <b>vom Bundesumweltministerium</b> .
203 Dr. Mario	Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
069 Dragon Tiles	Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
070 Exxon	Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.
071 Ach Ja	Tolles Wörterrätsel und für jung und alt. Super deutsches Menüdesign.
072 Megaball II	Wahrsims-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
073 Paradroid II	Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.
074 Popeye	Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.
204 Riskart	Original <b>RTL-Gameshow</b> mit über 3000 Antworten. 10,- DM
075 Sky Chase	Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!
076 Slot Cars	1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
077 Shanghai '93	Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. <b>SUPERHIT</b> !!!
078 Super Pacman'92	Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
079 Super Puzzle	Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
080 Super Tron	Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.
205 Tetris Pro	Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM
081 Die Simpsons	Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
082 Tonga	Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
083 Top Secret	5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
084 Ultima	Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
085 Will Wurm	Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
086 Wonderland	Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
301 Game-Pack 1	Nebula (Action), Cardory (Memory), 5.Kolonne (Krieg), Beast 15,- DM
302 Game-Pack 2	Extreme Viol. (Blutiges Kriegsspiel), Universi C. (Strategie) 15,- DM
303 Game-Pack 3	Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig, brutal) 15,- DM
400 Pomo Poker	Mit <b>Animationen</b> und echten <b>Stimmen</b> . Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1.2 MB)
304 Sex Tetra	Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
206 Total Fire	Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Ma! 10,- DM
087 Jurassic Paralex	Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibungbrisanter Urteile.
088 Alf Disk	Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
207 Cindy	Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikotos von Cindy. 10,- DM
089 Garfield Show	Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Helden.
090 Hyper Bilder	17 Profibilder mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens.
091 Military Show	Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
092 NASA Show	Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
093 Op. Täuschungen	Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.
208 Pomo Puzzle	Zahlreiche Bilder zum Zusammensetzen. Ab 18! 10,- DM
209 Profil Show	Fotobildershow mit lustigen und lustigen Bildern. 10,- DM

- P102 **Jump'n'Run-Games**
- P016 **Musik-Modul-Pack**
- P028 **Drucker treiber Pack**
- P029 **1000 Instrumente**
- P030 **Radarfallen Deutsch**
- P031 **Programmierer Pak**
- P035 **Mathematik pur**
- P036 **Welt-Geo-Paket**

Mr. Munk, Bounder, Colgate Jumpeel (Der Top Hit), Baloy, Amiga-Boulder Dash (C64/Amiga-Grafik+Leveleditor) und mehr... 8 Disketten randvoll mit Musikstücken im Noisetracker-Format. Von weltweiten Topmusikern aus der Demo-Szene! Traumhaft! Über 100 verschiedene Druckerfreiber auch exotischer Art bringen Ihren Drucker bestimmt zum Drucken. Ca. 1112 Instrumente, Soundeffekte, Stimmen (Politiker) und Naturgeräusche in höchster Qualität für alle Musikprogramme. Das Superverzeichnis vieler deutscher Radarfallen mit genauen Standorten, Betriebszeiten und Geschwindigkeitsangaben. Zahlreiche C-Sources und Assembler-Sources, C-Compiler, Assembler, Linker, Sector ED (Diskettenmonitor), ML-Monitore...! Matrix, Funktionszeichner, 3-Satz, Pro Calc (Voll wissenschaftlicher Rechner), R.O.M. (5 Mathe-Themen zur Auswahl!), Erkunde III, Klimaerfassung, Road Route (Gibt Wegbeschreibung/Entfernung deutscher Orte), Länderraten!

## Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Erstaunliche Bildserien für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt direkt in neutraler Verpackung!

### Super Hit

Erotik Dreams (10 Disks) Best.-Nr. P005  
Erotik Dreams plus (15 Disks) Best.-Nr. P006

Best.-Nr. P017 39,- DM

## Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, Koch-Simpsons-Sprüche und natürlich das Ultra-Cheer-Show (Knaulige und sehr gruselige Homeshow). Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilm-Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikantermalung), Tennis-Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Graventeuth (Bilder von steinerne Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...)

39,- DM

## Das bieten nur wir

- Alles Erotikprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partyst.
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantiert 24h-Lieferzeit.
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplett Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy



## Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

## Sofortbestellung 02871 / 18 51 15



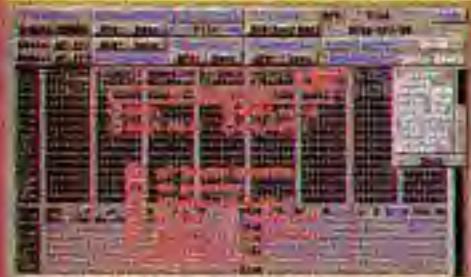
24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Geben Sie Formular per Brief Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken E-Mail an Fax. Bestellungen bis 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt.

Versandkosten:  
Inland Verkauf: 5,- DM  
Inland Nachnahme: 2,- DM  
Ausland NUR Verkauf: 15,- DM

## Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkarde (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Datei), BootK, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerstube). Dazu gibt's über 200 Seiten Informationen über alle Viren, Erkennen von Viren, abwehren der Viren und reparieren von Datenzerstörungen.

immer über aktuell  
Best.-Nr. P018 29,- DM

## Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattenabsicherung), Restaurierung, MIPS und Disk-Save II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

## Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Von einem Pro-Programmierer geschafft und sicherste Kopierprogramm für den Amiga, Verarbeitet bis zu 10 Ram-Disks und Kodiert Disketten), Burntribbler (Kodiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utility, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Indev-B.T., Code-Copy), kann Disk-Formattieren, zerstören und reparieren, Muts Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verketteten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk-Copy Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

## Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro. Stil Amiga Plan (Tabelleinkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper-Address (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgetreifte Textverarbeitung, Foto), Business Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Behold Formular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminalcenter, Terminalwriter und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

## Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Formeditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo-Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom Red Sector Letter-Writer direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

## Demo/Szenen-Pack aktuell



### Demo-Pack aktuell

Erleben Sie auf 160 spannenden Disketten die besten Neuerungen aus dem demobereitenden Demo/Music-Szenen-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Pack! Stolzerzeuger Musikpaket, eindrucksvolle Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, universitäre Grafikshowen erwarten Sie jeden Monat eine Neuheit. Sie werden es kaum glauben Ihnen, was der Amiga wirklich im Grunde und Musik zu bieten hat.

Best.-Nr. P001 39,- DM



### Szenen-Pack aktuell

Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell. Füreinander sich hier auch noch andere Szenensoftware wie Demomagazin, Musiklektüre, Bildershow- oder auch Szenen-Anwendungssysteme oder Soule.

Best.-Nr. P002 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

## Label Pack



Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio-Kassetten Cover Editor, Label-Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip, Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genaue, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel, Saubere Einlezung in viele verschiedene Rubriken wie Action-Western, Erotik-Filme, Entwickler SUPER5).

Best.-Nr. P032 19,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

## Musikpaket



Mit dem Pro-Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundsynthesizer), In/Out-Tracker und der Sound Monitor bilden sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverstar sind Sie in der Lage, verschiedene Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musik von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

## DTP-Bilder Pack



## DPaint-Pic-Pack

### DTP-Bilder-Pack 1

Über 1200 8-Bit-Bilder in einer Größe zu einigen Mal-Gräf- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, Beckerlast oder Page Stream. Alle Bilder sind kosten nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Film, Zeichnungen...) vorliegen.

Best.-Nr. P024 39,- DM

### DTP-Bilder-Pack 2

In diesem Paket erwarten Sie weitere 1000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten anfangen zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

### DPaint-Pic-Pack

Auf 8 überzolligen Disketten erstellen Sie 16-Mbit-Bilder mit 16.432 Farben in den unterschiedlichsten Aufbauten. Alle Bilder stammen vom Profi-Grafik von der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik-, oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken, Fantasy, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Landschaften.

Best.-Nr. P054 39,- DM

## Fontpaket



Fontpaket: Woodfont, Ballonfont, Minifont, Vice font, Vellfont, Camouflage-Font, Super 3D-Brett, Eisfont.

Sie erhalten über 500 Zeichensätze im original Amiga-Format!! Die Größe der Fonte liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchen für die üblichen Text/Mal-Grafik-DTP-Programme.

Best.-Nr. P013 39,- DM

### Color-Fontpaket

Tolle farbige Fonte (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Beigaben für DPaint gespez.

Best.-Nr. P009 39,- DM

### Pagestream-Fontpaket

Hochwertige hochauflösende Fonte direkt für Pagestream.

Best.-Nr. P010 TOP Preis 29,- DM

# COOL SPOT



**Pünktlich**

Auf Sega- und Nintendo-Konsolen hat sich Virgin's cooler Plattform-Punkt schon eine beträchtliche Fangemeinde erhüpft – jetzt soll auch die „Freundin“ seinem lässigen Charme erliegen.

Mehr noch, auf dem Amiga zeigt Cool Spot seine Kapriolen sozusagen umsonst! Na ja, zahlen müßt Ihr für das Game natürlich schon, doch bleiben Euch im Gegensatz zu den Konsolisten (aus rechtlichen Gründen) alle Werbeeinlagen wie Energie aus grünen Limoflaschen der Marke „7 Up“ erspart, hier süßt das einzige Reklamemaskottchen seinen Lebensaft aus unetikettierten Pillen. Kein großer Verlust...

Am launigen Gameplay hat sich indessen nichts geändert, immer noch turmt Cool Spot durch ein Jump & Run, das seinen Mangel an Innovationen durch viel Witz wettmacht. Die Gestik des Helden ist schlicht eine Schau, etwa wenn er während einer Ruhepause den Sand von seiner Sonnenbrille putzt, Jo-Jo spielt, Saltos schlägt oder ein bisschen Wellenreiten übt. Zwischen den Pausen warten elf Plattformlevels, in denen der ründliche Retter unter Zeitdruck jeweils einen gefangenen Kollegen aus einer versteckten Zelle befreien soll. Das klappt allerdings erst, wenn er genügend rote Drops aufgeklaubt hat. Und sollte sich nach Laden... äh, Levelschluß mehr als das verlangte Pillen-Kontingent im Sammelsäckel finden, geht's ab in eine Bonusrunde, wo man von Luftblase zu Luftblase hechtet, um Extrapunkte und Continues zu ergattern. Zusätzliche Energiepäckchen und Zeitboni sind

natürlich auch außerhalb der Bonusstages zu finden, und Gegner (tausenderlei Krabben, Muscheln und Mücken) krebsen hier auch reichlich herum. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ändern sich neben dem Aufkommen der Feinde auch ihr Erscheinungsbild, die aggressiven Stechmücken bekommt man z.B. bloß in der Profi-Einstellung zu Gesicht. Wie es sich für ein Sprudel-Maskottchen gehört, hält sich Cool Spot das Gesocks durch den Beschuß mit Kohlensäure vom kugelrunden Leib. Ansonsten sind Gefahren eher dünn gesät, und sollte doch mal eines der drei Leben über den Jordan wandern, findet die Wiederauferstehung bei der letzten Wegmarkierung statt.

Mag das Gameplay noch etwas übermäßig originell sein, ausgefeilt ist es allemal, dazu kommen eine Familienpackung lustiger Grafikgags (schon mal Krebse in Unterhosen gesehen?), und jede Menge kleine, aber feine Details. Zwei-Button-Pads/-Sticks werden unterstützt, die Nachladepausen fallen kaum ins Gewicht, und die Animationen sind wie gesagt eine Wucht. Einzig das manchmal etwas „eigenwillige“, dafür aber butterweiche Parallax-Scrolling der Strand-, Hafen- und Spielzeug-Szenarien könnte man bemängeln, denn auch die Musikuntermalung mit ihren Calypso-, Salsa- und Heavy-Klängen passt prima zum Geschehen, genau wie die reichlich vorhandenen Sound-FX.

Okay, die fehlenden Levelcodes sind ein echtes Manko, aber dennoch: Für flotte Bildschirmhüpfer ist Cool Spot die beste Pille gegen Frühjahrsmüdigkeit! (rl)



COOL SPOT	
(VIRGIN)	
JUMP & FUN	
<b>81%</b>	„COOL“
	
<b>GRAFIK</b>	<b>80%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>86%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>82%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>78%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>80%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>79%</b>
<b>VARIABEL: 3 STUFEN</b>	
<b>PREIS</b>	<b>79,-DM</b>
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

# Der JOKER unter den Konsolen-Mags



MEGABLAST

MEGABLAST

MEGABLAST



Die ganz neue Ausgabe  
**JETZT AM KIOSK!**

# Imagems

Es steht mal wieder in deutschen Landen, diesmal dank Brainwave Entertainment, einer Newcomer-Truppe aus dem Stuttgarter Raum. Ob die Frischlinge wohl frischen Wind ins versteinerte Genre blasen können?

Ein paar frische Ideen bringen

von unterschiedlicher Form und Farbe verstreut, aus denen man nun unter Zeitdruck bis zu zehn Mini-Muster nachbilden soll, die auf einer Kopfleiste vorgegeben werden. Positiv stechen dabei die vielen, teils neuen Spiellemente ins Auge. So

kommt es etwa vor, daß man Perlen mit verschiedenen Grundfarben in den sogenannten Generator schmeißen muß, um ein neues, dringend benötigtes Steinchen in der jeweiligen

Mischkolorierung zu erhalten. Auch das Demo-Tutorial ist nett gemacht, genau wie die knuddelige Backgroundstory um einen Zauberer, dessen Stab abhanden kam. Wesentlich weniger nett fanden wir je-



doch das unausgewogene Gamedesign – manche der 80 Level sind locker im ersten Anlauf zu schaffen, und dann wieder möchte man im nächsten Bild schier verzweifeln! Die Sticksteuerung konnte ebenfalls nur mit drei zugekniffenen Augen bestehen (verwechselt sie doch allzu häufig Drehen mit Gehen), und optisch ist, von den sauberen Animationen einmal abgesehen, bloß das Notwendigste geboten.

Tja, somit können also auch der hübsche Titelsound, die drei FX oder das Passwortsy-

stem nicht verhindern, daß Imagems einen recht zwiespältigen Eindruck hinterläßt. Merke: Gute Ideen allein machen noch kein gutes Spiel! (jn)



sie jedenfalls mit, wenn sie auch letztlich auf dem sattsam bekannten „Sokoban“-Prinzip fußen: schieben, ziehen und die richtigen Muster bilden. Dazu wurden über den labyrinthischen Screen allerlei Gemmen

## IMAGEMS (BRAINWAVE ENTERTAINMENT)

STEINEREI	
<b>48%</b>	
<i>„UNAUSGEWOGEN“</i>	
<b>GRAFIK</b>	<b>19%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>60%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>64%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>21%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>48%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>52%</b>
FÜR KÖNNER	
<b>PREIS</b>	<b>DM 45,-</b>
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSW./HIGHSC.
DEUTSCH	KOMPLETT

## Penthouse Hot Numbers Deluxe

Das Spielprinzip ist alt, die zu besichtigenden Damen sind jung – nach dieser Devise ist auch der neueste Aufguss der nackten Nummern gestrickt. Nur hat Magic Bytes hier noch mehr geschlampft als üblich...



Diese Schönheit bedient  
Normalamigas



Tatsache ist jedenfalls, daß die Luxus-Ladies am PC gleich ganz den Dienst am Kunden verweigern, während sich ihr Charme am Amiga in Grenzen hält. Und das liegt zunächst einmal natürlich am ebenso bescheidenen wie ausgelaugten Gameplay:

Ein digitalisiertes Pin-up-Girl wird von einem Feld aus 8 x 8 Steinchen völlig verdeckt – also klicken die ein bis zwei Voyeure die störenden und verschiedenwertigen Klötze weg, wobei der eine die waaagerechten und der andere (im

Solo-Modus der Computer) die senkrechten Reihen bearbeitet. Eliminierte Sichtblocker zaubern je nach Farbe einen Bonus oder Malus aufs Punktekonto, wer am Ende den höheren Score hat, gewinnt und darf zur Belohnung noch zwei, drei Extra-Mädels begutachten.

Nun haben die Schätzchen zwar hochauflöste Reize zu bieten, doch leider hat Magic Bytes diesen Vor teil mit dem entsetzlich flimmenden Interface-Modus erkauft, was bei 32farbigen Normalamigas nur noch schrecklich aussieht. Die gleichzeitig erschienene 1200er-Variante kann es zwar etwas besser (vor allem bietet sie mehr Farben), dafür führt hier die Benutzung der Install-Routine ohne Umwege ins Guru-Nirwana. Da helfen also auch nette Musik, Sprachausgabe und die erträgliche Keyboardsteuerung wenig – diese Brüte sind nicht heiratsfähig! (jn)

## PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE (MAGIC BYTES)

KNOBEL-STRIP	
	
<b>21%</b>	<b>30%</b>
A500	A1200
<i>„PENTHOUSE“</i>	
<b>33%</b>	<b>GRAFIK 68%</b>
-	<b>ANIMATION -</b>
<b>61%</b>	<b>MUSIK 61%</b>
<b>66%</b>	<b>SOUND-FX 66%</b>
<b>64%</b>	<b>HANDHABUNG 56%</b>
<b>17%</b>	<b>DAUERSPASS 28%</b>
VARIABEL: 3 STUFEN	
<b>PREIS</b>	<b>DM 79,- / 89,-</b>
SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / 6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Und hier das  
rasantere  
1200er-  
Modell

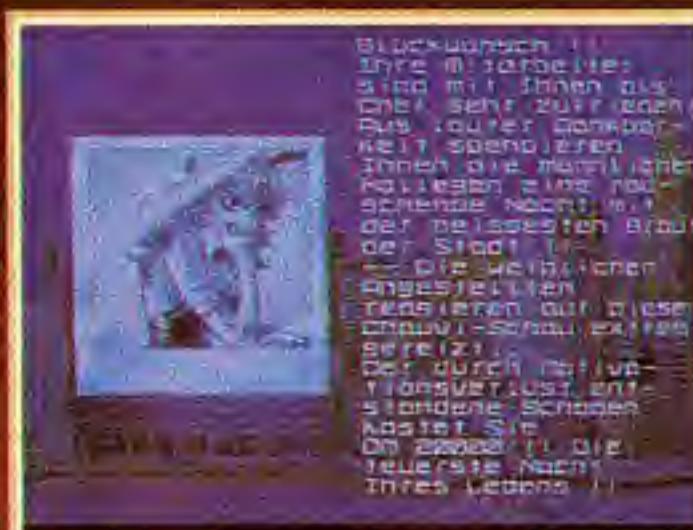
# SOFTWARE MANAGER



Jetzt sind wir erlöst, denn nun hat Kaiko die mittlerweile umbenannte Wirtschaftssimulation herausgebracht. Und bereits das animierte Intro macht klar, daß hier der Traum jedes unzufriedenen Zockers in Erfüllung geht: Bis zu vier konkurrierende Manager dürfen ihre eigenen Spiele entwickeln, testen und vermarkten. Freilich ist dafür ein gewisses Verständnis für diese sensible Branche vonnöten – aber das haben wir ja schließlich alle!

Sämtliche Aktionen werden vom Schreibtisch aus über diverse (Unter-) Menüs per Mausklick erledigt. Zunächst muß man einen fähigen Programmierer anheuern, die Kandidaten inserieren im Kleinanzeigenpart der Fachpresse. Via Bildtelefon verhandelt man dann im Multiple choice-Verfahren, wobei auch psychologische Tricks und Abwerbungen von der Konkurrenz erlaubt sind. Ist der Richtige gefunden, wählt man eins der insgesamt

vierzig möglichen Projekte aus den Genres Simulation, Adventure, Strategie oder Rollenspiel aus



und verteilt die einzelnen Aufgabenbereiche. Ganz am Anfang geht das natürlich sehr schnell, weil sich da aus finanziellen Gründen noch ein Ein-

mann-Team um Programmierung, Grafik und Sound kümmern muß. Während die Entwicklungsabteilung noch entwickelt, kümmert sich der Bob schon um das Packungsdesign.

Vor anderthalb Jahren brachten wir ein Preview zu „Funsoft Inc.“, seither stand das Telefon kaum noch still – alle wollten wissen, wann die simulierte Spieleschmiede denn endlich auf den Markt käme...



die Einschaltung von Werbeagenturen und den Versand von Vorabmustern an die Presse. Sobald die hausige Testabteilung ihren Segen erteilt hat, steht dem Release nichts mehr im Wege. Jetzt darf man sich erstmal bequem zurücklehnen, die Besprechungen in den Fachzeitschriften lesen und anhand einer Hitliste überprüfen, wie das neue Produkt bei den Käufern einschlägt, bevor der Nachfolger in Angriff genommen wird. Wenn der Laden gut läuft, erhält man Zugang zu weiteren der insgesamt

zehn internationalen Absatzmärkte, kann mehr Leute einstellen und dadurch auch anspruchsvollere Spiele produzieren. Die selbstgestrickten Games lassen sich leider nicht richtig ausprobieren wie ursprünglich vorgesehen, aber immerhin kann man sich ihre (animierte) Grafik betrachten. Die Erstlingswerke sehen zwar noch stark nach C64 aus, aber je mehr Berufserfah-

rung, Gehalt und Zeit die Programmierer bzw. Grafiker und Musiker bekommen, umso beeindruckender werden auch ihre Arbeitsergebnisse – zum Schluß erreichen sie praktisch „Ambermoon“-Niveau. Die übrigen Bilder sind ebenfalls ganz

schmuck geworden, und die Benutzerführung ist ein Traum, lediglich Sound hätte man ruhig noch ein bisschen mehr reinpacken können.

Das Team um Christian Awizio hat also ganze Arbeit geleistet und die hochgespannten Erwartungen vorbildlich erfüllt. Gerade den Raubkopierern sollte man den Kauf (!) ans Herz legen, damit sie mal sehen, wieviel Arbeit, Zeit und Geld in so einem Game stecken... (st)

## SOFTWARE MANAGER (KAIKO)

### WIRTSCHAFTSSIMULATION

**86%**  
„KONKURRENZLOS“



<b>GRAFIK</b>	<b>70%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>61%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>61%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>50%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>88%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>90%</b>

### VARIABEL: 3STUFEN

**PREIS** DM 90,-

<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	3 JA
<b>HD-INSTALLATION</b>	JA
<b>SPEICHERBAR</b>	5 SPIELSTANDE
<b>DEUTSCH</b>	KOMPLETT



# CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA

Kurz nach der überarbeiteten 93er Version schickt Domark nun die italienische Variante dieses Fußballmanagers von anno 92 in die Arena. Und beim dritten Aufguß ist der Geschmack halt noch fader...

Das Land der Nudeln und Ferraris durfte seine Liga und das in einigen Details abweichen-de Regelwerk beisteuern, ansonsten blieben jedoch alle Features der Vorgänger erhalten.

Dazu gehören auch die anspruchsvolle Handbuchabfrage und die zermürbende Installationsprozedur, die sich nur für Festplattenbesitzer ertragen lässt. Haben die maximal vier Manager bis dahin nicht die Geduld verloren, dürfen sie anschließend um den Meisterschaftstitel und die gängigen Pokale kämpfen.

Tatsächlich kämpft man sich aber meist durch einen unglaublichen Wust von maus-

Alles schlechten Spiele sind direkt

gesteuerten Menüs, die nicht gerade besonders übersichtlich aufgebaut sind – darüber hinaus sind sie komplett englisch, wie überhaupt alles in diesem Spiel. Positiv vermerken muß man immerhin den Optionsreichtum, der zumindest den Trainern unter den Managern genügend Aktionsmöglichkeiten bietet: Unter anderem gibt es einen umfangreichen Transfermarkt, viele verschiedene Taktiken, Talentsucher, Betreuungspersonal, zahllose Statistiken und eine detaillierte Aufgabenverteilung für die einzelnen Kicker.

Doch selbst wenn die bescheidenen Hintergrundbildchen auswählbar sind und das Spieltempo gegenüber dem „Championship Manager '93“ um etwa 40 Prozent gesteigert wurde – ein altbackenes Progi mit dem äußersten Charme einer Datenbank auf dem C 64, das noch dazu auf wirtschaftliche Elemente (Stadionausbau,

Werbung etc.) weitgehend verzichtet, hat im WM-Jahr eigentlich nichts am Digi-Rasen verloren, oder? (st)

## CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA

(DOMARK)

### FUSSBALL-MANAGER

**28%**  
„FRUSTRIEREND“



**GRAFIK** 17%

**ANIMATION** -

**MUSIK** -

**SOUND-FX** -

**HANDHABUNG** 27%

**DAUERSPASS** 29%

### FÜR GEÜBTE

**PREIS** DM 69,-

**SPEICHERBEDARF** 1 MB

1 JA

**DISKS/ZWEITFLOPPY** JA

SPEICHERBAR NEIN

**SPIELSTANDE: 1** DEUTSCH NEIN



## The Ultimative Software Manager

A ngehende Wirtschaftskapitäne durften schon die unterschiedlichsten Digi-Firmen in den Bankrott treiben, jetzt schließt Protech Design eine immer noch verbliebene Branchenlücke. Bloß wie halt...

Nachdem Kaikos „Software Manager“ (ehemals „Funsoft Inc.“) soviel Verspätung hatte, haben sich zwischenzeitlich auch andere der Idee vom versofierten Softwarehaus angenommen: Nach Eingabe der Firmendaten klickt man sich hier vom Hauptscreen aus zu den Untermenüs vor, wo Personal eingestellt und die Büoräume mit der benötigten Hardware vollgestopft werden. Anschließend wird ein Vertrag, z.B. für ein Sportspiel, ausgehandelt, und sobald die Programmierer mit ihrem Anteil zufrieden sind, beginnt auch schon die Produktion. Damit das Werk an der Ver-

kaufsstrecke nicht untergeht, sollte natürlich weder an der Werbung noch an hübschen Packungsbeilagen gespart werden, und wenn man endlich aus den roten Zahlen ist, kann man sich in der Highscoreliste verewigen – die lediglich einen einzigen Eintrag umfaßt. Schön und gut, doch dieses Game hätte trotzdem kein vernünftiger Software-Manager unter Vertrag genommen. So müssen die Untermenüs immer wieder einzeln von Diskette

nachgeladen werden, wodurch man die meiste Zeit vor einer Zwischengrafik verbringt. Die Optik geht ja noch so, aber das Begleitgedödel nervt nach wenigen Minuten. Ungefähr so lang hält auch die Motivation vor, da eine Mehr-Spieler-Option fehlt, es keine Savestände gibt und der Amiga nach jedem Bankrott neu gebootet werden muß. Und nachdem die Tage hier buchstäblich in Sekunden vergehen, passiert das etwa alle zehn Minuten...

Fazit: Dieses Machwerk würde selbst im PD-Pool gnadenlos absaufen! (st)

## THE ULTIMATIVE SOFTWARE MANAGER

(PROTECH DESIGN)

### WIRTSCHAFTSSIMULATION

**17%**  
„WÜRG!“



**GRAFIK** 54%

**ANIMATION** -

**MUSIK** 15%

**SOUND-FX** -

**HANDHABUNG** 14%

**DAUERSPASS** 11%

### FÜR ANFÄNGER

**PREIS** DM 69,-

**SPEICHERBEDARF** 512 KB

1 NEIN

**DISKS/ZWEITFLOPPY** NEIN

SPEICHERBAR NEIN

**HIGHSCORES: 1** DEUTSCH KOMPLETT



Wer hat das bloß gemanagt?!

Bestellannahme: 02852/9140-10

Bestellannahme: 02852/9140-11

Bestellannahme: 02852/9140-14

Industriestraße 25  
46499 Hamminkeln  
Autobahn A3 - Ausfahrt  
Wesel / Bocholt  
Fax: 02852/1802

Autorisiertes

 Commodore  
AMIGA Service-Center

## TIPS DES MONATS

AS 214: Workbench 2.05 49,-  
ARexx-, AmigaDOS-, WB-Handbücher und 4 Disketten

AS 217: Zusätzliche Handbücher für A 1200 49,-  
Install Disk, HD-, ARexx- und AmigaDOS-Handbücher

AMIGA 1200 20 BM Harddisk 789,-

Archimedes A 4000 2 MB, 80 MB HD 1999,-

AMIGA 2000 559,-

### AMIGA-Hardware

AMIGA CD 32-Console inkl. 2 Spiele CD	629,-
CD 32-MPEG-Modul (Video-CD's a. Anfr.)	479,-
AMIGA 1200	599,-
AMIGA 1200 inkl. Desktop Dynamite Wordworth, Deluxe-Paint IV, Print-Manager, Oscar u. Dennis	749,-
AMIGA 1200 20 MB Harddisk*	789,-
AMIGA 1200 40 MB Harddisk*	879,-
AMIGA 1200 130 MB Harddisk*	999,-
AMIGA 1200 260 MB Harddisk*	1199,-
AMIGA 1200 345 MB Harddisk*	1299,-
Desktop Dynamite (AGA Softwarepaket)	149,-
AMIGA 2000	559,-
AMIGA 2000 2 x 3,5", 1.3 u. 2.0 ROM	699,-
AMIGA 4000-30 4 MB o. HD	1998,-
AMIGA 4000-30 4 MB 260 MB	2498,-
AMIGA 4000-40 6 MB o. HD	3798,-
AMIGA 4000-40 6 MB 260 MB	4198,-
A 1942 Monitor für A 1200 / A 4000	799,-
A 1084 S / 1085 S Monitor	389,- / 379,-
Mitsubishi EUM 1491A	1289,-
IDEK MF 5017 für A 1200 / A 4000 / Archimedes	1995,-
IDEK MF 5021 für A 1200 / A 4000 / Archimedes	3320,-

### AMIGA-Speichererweiterungen

WINNER-Ram - Made in Germany

512 KB RAM-Karte Uhr/Akku A 500	49,-
512 KB WINNER-Ram Uhr/Akku, 5 J. Garantie	59,-
1 MB WINNER-RAM A 500Plus	89,-
1 MB WINNER-RAM, Uhr/Akku A 600	99,-
1,8 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500	199,-
8/2 MB WINNER-RAM-Box A 500/Plus	289,-
durchgeführter Bus, inkl. 3 Spiele: ZAP, Delta Run, Bad Vibes	
8/2 MB RAM-Karte A 2000	a. Anfr.
8/2 MB AT-Bus-Controller mit RAM-Option	299,-

### AMIGA-Laufwerke

3,5" Promigos-Drive, alle Amiga's extern	109,-
durchgeführter Bus, abschaltbar, 1 Jahr Garantie	
3,5" WINNER-Drive, alle Amiga's extern	129,-
Metalgehäuse, durchgeführter Bus, abschaltbar 1 Jahr Garantie	
3,5 Color-Drive, alle Amigas extern	119,-
Lieferbar in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, pink, grün	
3,5" Laufwerk A 500 / A 500 Plus-intern	99,-
kompl. mit Auswurftaste und Zubehör,	
3,5" Laufwerk A 600 / A 1200-intern	109,-
kompl. mit Auswurftaste und Zubehör.	
3,5" TEAC-Laufwerk A 500 / A 500 Plus-intern	119,-
superleise, kompl. mit Auswurftaste und Zubehör,	
3,5" DFO- oder DF1-Laufwerk A 2000-intern	99,-
kompl. mit Einbauleitung und Zubehör.	
3,5" HD-Laufwerke alle Amiga's-intern	248,-
3,5" HD-Laufwerk-extern	298,-

### 32 Bit-Turbokarte A 500 / A 600

1 MB 68020 32-Bit Turbokarte A 500	499,-
1 MB 68020 32-Bit Turbokarte A 600	349,-
1 MB o. 4 MB 68030 32 Bit-Turbok. A 600	499,- / 699,-

### 32 Bit-Fast-Ram und Turbo-Karte A 1200-intern

Coprozessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr  
0 MB 32 Bit-Fast-Ram/Uhr bis 8 MB möglich 129,-  
mit SIMM-Modulen wie beim A 4000 bestückbar  
1 MB od. 4 MB 32 Bit-Fast-Ram mit Uhr 199,- / 499,-  
2 MB 32 Bit-Fast Ram/Uhr bis 8 MB möglich 349,-  
1 MB od. 4 MB 32 Bit-68030-Turbo-Karte 499,-/799,-  
Co-Prozes. 68882 22/33/40 MHz 99,-/199,-/259,-

### Nützliches Zubehör

AS 214-Kit, WB 2.05 m. 4 Disk. dtsh. Handbücher 49,-  
AS 214-Plus-Kit zusätzl. 2.0 ROM-Umsch.-Platine 89,-  
AS 216-Kit WB 2.1 mit 5 Disk. dtsh. Handbücher 84,-  
AS 216-Plus-Kit zusätzl. 2.0 ROM-Umsch.-Platine 129,-  
AS 217: Zusätzliche Handbücher für A 1200 49,-  
3.0 Install Disk, Harddisk-, ARexx- und AmigaDOS-Handbücher  
A 600 2-fach Umschaltplatine mit 1.3 ROM 49,-  
A 600 3-fach Umschaltpl. (für 3.0) mit 1.3 ROM 79,-  
A 500Plus / A 2000 Umschaltplatine mit 1.3 ROM 49,-  
A 500 / A 2000 Umschaltplatine mit 2.0 ROM 49,-  
A 500 / A 2000 autom. Umschaltplatine 29,-  
A 500-A 2000 3-fach Umschaltpl., für alle ROM's 59,-  
WINNER-Stereo-Sound-Sampler 89,-  
Bis 50 KHz, Microphonschluß regelbar, inkl. Software.  
WINNER-Midi, durchgeführter Bus 69,-  
WINNER-Amiga Maus 2 Jahre Garantie 39,-  
Sunnyline-Amiga Maus, 2 Jahre Garantie 49,-  
autom. Mouse-Joystick Switchbox 29,-  
Sunnyline Trackball-Amiga 69,-  
AMIGA Handy-Scanner 229,-  
durchgeführter Druckerport, 100 - 400 DPI einstellbar

### CD-32 Software

CD-32-MPEG-Modul für Video CD's 479,-  
Alfred Chicken 56,- Arabian Nights 46,-  
Castel's 2 69,- D-Generation 49,-  
Deep Core 69,- James Pond 2 79,-  
John Barnes Football 89,- Jurassic Park 89,-  
Lord of the Rings 89,- Lotus Trilogy 79,-  
Morph 79,- Nigel Mansell 66,-  
Now that's I Call Games 1 und 2 (je 100 Spiele) je 49,-  
Overkill / Lunar C 59,- Pinball Fantasies 79,-  
Sensible Soccer 56,- Sleepwalker 89,-  
Whales Voyage 59,- Zool 69,-  
Trolls 69,- Utopia 75,-  
Prey 69,- Pirates Gold 79,-  
Dangerous Steels 69,- Jurassic Park 89,-  
Video-CD's: zahlreiche Titel lieferbar Preise a. Anfr.

### Genlock, Digitizer usw.

Video Grabber und Splitter mit Software 195,-  
Pal-Genlock 529,-  
Y-C-Genlock 719,-  
Sirius Genlock 1595,-  
Video-Konverter 348,-

### Harddisk A 500 - A 1200-intern

Harddisk-Controller für A 500-intern 149,-  
20 MB 2,5" HD 189,- 40 MB 2,5" HD 299,-  
66 MB 2,5" HD 399,- 84 MB 2,5" HD 459,-  
120 MB 2,5" HD 589,- 210 MB 2,5" HD 819,-  
250 MB 2,5" HD 859,- 340 MB 2,5" HD 1249,-  
2,5" HD-Kabel, Installdisk und HD-Schrauben 29,-  
2,5" - 3,5" A 600/1200 HD-Kit, kompl. mit Software usw. 49,-  
2,05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD a. Anfr.

### Harddisk A 500 / A 500 Plus Harddisk A 2000

210 MB-Contr. RAM-Opt. 648,- 210 MB-Contr. RAM-Opt. 595,-  
260 MB-Contr. RAM-Opt. 718,- 260 MB-Contr. RAM-Opt. 668,-  
345 MB-Contr. RAM-Opt. 798,- 345 MB-Contr. RAM-Opt. 745,-  
460 MB-Contr. RAM-Opt. 1098,- 460 MB-Contr. RAM-Opt. 1058,-  
545 MB-Contr. RAM-Opt. 1398,- 545 MB-Contr. RAM-Opt. 1349,-  
Jetzt komplett installiert mit Workbench 2.1

### PCMCIA-HD A 1200-extern

20 MB 2,5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot 299,-  
40 MB 2,5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot 439,-  
260 MB 3,5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot 699,-  
komplett installiert mit WB 3.0

### Archimedes-Hardware

alles deutsche Versionen  
A 3010 (250 CPU) 2 MB RAM 999,-  
A 4000 16 MHz 80 MB Harddisk 1999,-  
A 5000 25 MHz 80 MB Harddisk 2999,-  
AKF 18 Multiscan Monitor 599,-  
AKF 50 Multiscan Hi-Res Monitor 799,-

### CDTV-A 570 Software

Xetex-Set (A 2-4000) 89,- 17 BitCollect. 2CD's 89,-  
Giga PD 2.1 99,- 17 Bit Collection III 59,-  
CDP 1-3 je 49,- GIF's Galore 33,-  
German Edition 59,- Demo Collection 1 u. 2 je 49,-  
Pandora 29,- Saar / Amok 46,-  
Lemmings 35,- Stadt der Löwen 29,-  
Aminet 39,- Shitrix / Lettrix 29,-  
Cubulus/Magic Carpet 29,- Imagine 69,-

### Ersatzteil-Service

Kick-ROM 1.3 26,- Kick-ROM 2.04 26,-  
8362 Denice 17,- 8373 Hires Denise 29,-  
8520 11,- Garry 5719 14,-  
8375 (8372 1 MB) 32,- 8372 (Hires A 2 MB) 32,-  
8364 Paula 22,- 6571 (Keyboard) 15,-  
Netzt. A 500 79,- Netzt. A 2000 199,-  
C 64 Netzt. 39,- 1541 II Netzt. 39,-  
Tastatur A 500 86,- Tastatur A 2000 169,-  
Tastatur A 600 86,- Tastatur A 3000 180,-  
Tastatur A 1200 86,- Tastatur A 4000 189,-  
Kickstart-ROM's A 1200 und A 4000 (Typ angeb.) 2er Satz je 49,-  
Ersatzteil-Mindestbestellwert 50,- DM  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str. 386  
Tel.: 0203/495797

Nachnahme-Versand mit  
Post oder UPS ab 10 DM.

Großgeräte nach Gewicht.  
Ausland: Vorkasse

Bestellannahme Salzwedel

Tel. 0 39 01 / 2 41 30  
KEIN VERKAUF

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

## Die verlagseigenen Schlittenhunde liegen mit einem Hitzekollaps in der Tierklinik, und die Skifahrer kaufen sich ein Surfbrett – nein, der Winter ist auch nicht mehr das, was er mal war. Ganz im Gegensatz zu unserem Up & Down...

... das auch im verhaltensgestörten (weil viel zu sonnigen) Wonnemonat Februar wieder zuverlässig aktuelle Analysen und präzise Informationen zur Lage am Spielemarkt liefert: Wie von gewöhnlich gut unterbelichteten Greisen verlaufen, gelang es dem Newcomer „Anstoß“ auf Anhieb, sowohl in den Top Twenty wie auch in den Verkaufscharts zu den begehrten Spitzenplätzen vorzustoßen. Auch der Nachfolger des Klassikers „Elite“ konnte sich respektabel platzieren. Wir unterbrechen für eine kurze Werbeschaltung: Für die einen ist es Amiga Joker – für die anderen das tollste Magazin der Welt...

Weitere Nachrichten: Wie kürzlich bekannt wurde, hat der Grasbrunner Joker Verlag diesen Monat eine Spezial-

Liste von grafisch besonders gut gelungenen Computerspielen zusammengestellt. Zur Feier des Ereignisses gibt zu dem die Inhaberfamilie (Herr und Frau Labiner) öffentlich ihre derzeit beliebtesten Amigagames preis, was von Insidern als kleine Sensation gewertet wird. Überschattet wurden die Feierlichkeiten von einer Klage seitens der Lobby zur Integration von Mischlingshunden, die monierte, daß dem Familienhund Daisy kein Mitspracherecht eingeräumt wurde. Zeit für die Werbung: Alle Hefte nur halb gelesen, was habe ich bloß falsch gemacht? Tja, du hattest mal lieber den Amiga Joker kaufen sollen...

Im Fall der Klage des Verlagshunde-Daisy gegen seine Verlegerfamilie wurde der Be-

klage dazu verurteilt, drei besondere Schmankerl unter seinen Lesern zu verlosen, nämlich:

1 x Ashes  
1 x Sleepwalker für A1200  
1 x Second Samurai

Voraussetzung sei jedoch, so führte Herr Labiner aus, daß die Leser seines Magazins eine Postkarte an den Verlag richten, auf der ihre derzeitigen Spiele-Hits vermerkt seien. Auch an einer korrekten Frankenierung sowie einem leserlichen Absender führe kein Weg vorbei, ganz zu schweigen von einer fehlerfreien Adressierung. Unter allen Einsendungen, so konnte der erfolgreiche Jungunternehmer glaubhaft versichern, würden dann von einer Kekspertenkommissi-

on die glücklichen Gewinner ermittelt. Es sei sogar möglich, füge ein Pressesprecher hinzu, für den Fall der Fälle seinen Wunschgewinn mit auf das Kärtchen zu schreiben. Damit zur Werbung: Liest du immer Amiga Joker? Nein, nicht immer. Aber immer öfter! Die Nachrichtenredaktion wünscht allen Teilnehmern dieses außergewöhnlichen Preisauftreibens nur viel Glück und informiert nachfolgend über die neuesten Statistiken im einzelnen. Gute Nacht.

Joker Verlag  
„Up & Down“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

# UP & DOWN

## DIE AKTUELLEN GRAFIKWUNDER



1. ANSTOSS (A1200)	92%
2. OSCAR (A1200)	90%
3. ANSTOSS	90%
4. TURRICAN III	87%
5. CHUCK ROCK 2	87%
6. ZOOL (A1200)	87%
7. STREETFIGHTER 2	86%
8. BODY BLOWS GALACTIC (A1200)	85%
9. 1869 (A1200)	85%
10. ZOOL 2	84%

## DIE GROSSEN 10



1.(1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	38
2.(2) INDIANA JONES IV	38
3.(3) MONKEY ISLAND II	23
4.(5) EISHOCKEY MANAGER	18
5.(4) WING COMMANDER	16
6.(7) LOTUS III	4
7.(6) MONKEY ISLAND	3
8.(9) GOAL!	3
9.(1) ANSTOSS	3
10.(1) CHAOS ENGINE	2

## TOP SELLER DES JAHRES



1. (1) WING COMMANDER	
2. (2) HISTORYLINE	
3. (3) LEMMINGS 2	
4. (4) INDIANA JONES IV	
5. (5) EISHOCKEY MANAGER	
6. (6) ANSTOSS	
7. (6) STREETFIGHTER 2	
8. (10) GOAL!	
9. (1) SYNDICATE	
10. (7) PINBALL FANTASIES	

# PERSONAL FAVORITES

## Magic Gitti

1. SIMON THE SORCERER
2. LEMMINGS 2
3. DUNE 2
4. BURNTIME
5. AMBERMOON



## Big Boss Mike

1. ELITE II
2. LEMMINGS
3. LEGEND OF KYRANDIA
4. INDIANA JONES IV
5. DUNE



## TOP TWENTY



1. (4) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. (5) EISHOCKEY MANAGER
3. (-) ANSTOSS
4. (1) INDIANA JONES IV
5. (2) WING COMMANDER
6. (9) SENSIBLE SOCCER
7. (11) LEMMINGS 2
8. (3) GOAL!
9. (-) ELITE II
10. (6) CIVILIZATION
11. (8) SYNDICATE
12. (12) PINBALL FANTASIES
13. (14) HISTORYLINE
14. (15) BURNTIME
15. (17) FLASHBACK
16. (10) MAD TV
17. (-) SOCCER KID
18. (18) GUNSHIP 2000
19. (7) MONKEY ISLAND II
20. (13) DUNE 2

## TOP SELLER



1. (-) ANSTOSS
2. (-) AMBERMOON
3. (1) ELITE II
4. (2) WING COMMANDER
5. (-) F-117A NIGHTHAWK
6. (-) ALIEN BREED 2
7. (-) MICRO MACHINES
8. (-) LORDS OF POWER
9. (-) ANSTOSS (A1200)
10. (4) ALIEN 3
11. (-) THE MANAGER
12. (-) BODY BLOWS GALACTIC
13. (3) BURNTIME
14. (-) PINBALL DREAMS/FANTASIES
15. (7) SYNDICATE
16. (9) GUNSHIP 2000
17. (-) BRUTAL SPORTS FOOTBALL
18. (-) FURY OF THE FURRIES
19. (-) MEAN ARENAS
20. (18) BUNDESLIGA MANAGER PROF.



# CRACK

**London, Washington, Grasbrunn – kein Schauplatz ist unserem Szenemaulwurf zu exotisch, wenn es darum geht, Euch mit interessanten News aus dem internationalen Untergrund zu versorgen: Dr. Freak, bitte melden!**

Die englische Federation Against Software Theft (FAST) ist das, was es hierzulande gar nicht gibt, wenn man den berühmt-berüchtigten Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth ausnahmsweise mal außer Betracht läßt: ein privater Jagdverband gegen Softwarepiraterie. Er feiert heuer sogar schon sein zehnjähriges Jubiläum, da im gelobten Land der Zocker viele Entwicklungen bereits wesentlich früher eingesetzt haben als bei uns. Allerdings ist manches auch wieder vergleichbar; beispielsweise der Umstand, daß sich der Staat im allgemeinen und die Polizei im speziellen dieser Aufgabe kaum gewachsen fühlen und sie daher weitgehend der privaten Initiative überlassen.

Das große britische Spielemagazin *Amiga Format* führte quasi das Geburtstagsinterview mit John Louder – der Mann heißt wirklich so und ist der Ermittlungschef von FAST. Darin zählt er natürlich erst mal wieder die altbekannten Argumente gegen die Szene auf, einige seiner Statements sind es jedoch durchaus wert, deutlich herausgestellt zu werden. So gibt er etwa offen zu, daß seiner Erfahrung nach manche Softwarehäuser und Programmierer selbst die Raubkopierer mit Nachschub versorgen, obwohl sie sonst gerne als die großen Unschuldslümmer auftreten. Auch die von der Gegenseite ständig wiederholte Behauptung, daß die hohen Softwarepreise und das Crackerunwesen untrennbar zusammenhingen, erscheint in einem ganz anderen Licht, wenn man sie mit Johns Feststellung konfrontiert, daß billige Budgettitel genauso kopiert werden wie normale Vollpreissoft. Relativ beruhigend sind schließlich seine Beobachtungen,

was die Vertriebswege der Cracks angeht: Zumindest in Großbritannien scheinen sie immer mehr auch in die Hände von Leuten überzugeben, die weder mit Computern noch mit Spielen was am Hut haben, sondern einfach bloß Kohle machen wollen. An sich wäre das ja ein nachvollziehbares Motiv, nur führt so was halt oft und gerne dazu, daß plötzlich mafiamäßig organisierte „Interessengruppen“ auftauchen, die hier ein lukratives neues Betätigungsgebiet entdecken.

Gleichzeitig befragten unsere englischen Kollegen auch eine Reihe prominenter Programmierer zu diesem Thema, wobei deren Antwort ziemlich einheitlich ausfiel, egal, ob der Gesprächspartner Dino Dimi, Andrew Braybrook oder Peter Molyneux hieß: Die Raubkopierer haben dem Amiga praktisch schon fast den Todesstoß versetzt – wenn sich die Situation nicht binnen Kürze dramatisch ändert, werden wir unsere Spiele zukünftig erst für Computer bzw. Konsolen entwickeln, die mit diesem Problem nicht so sehr zu kämpfen haben. Wie die Faust aufs Auge paßt dazu die Erfolgsmeldung der FAST, daß man gerade einen jungen Mann erwischt habe, in dessen Besitz sich insgesamt 1.200 gerackte Konsolensmodule befanden. Zudem ist es ein offenes Geheimnis, daß der PC unsere „Freundin“ längst als Raubkopierercomputer Nummer eins abgelöst hat. Ganz allein an den aktuellen Vorlieben der Szene kann es also doch nicht liegen, wenn die Hersteller neuerdings ihre Vorliebe für Silberscheiben aller Art entdecken...

Während die Piratenjäger in London Geburtstag feiern, sind einige US-Se-

natoren auf die Idee gekommen, für Videogames ähnliche Altersfreigaben einzuführen, wie es bei Filmen längst gang und gäbe ist. Ist doch wunderbar, dann kommen auch die amerikanischen Kids endlich in den Genuß von unfreiwilligem Humor der Marke BPS, kann ich da nur sagen. Dem gegenüber werden in der deutschen Presselandschaft die wirklich wichtigen und brandaktuellen Themen diskutiert. So hat das bekannte Münchner Nachrichtenmagazin *Focus* gerade eben entdeckt, daß der Schutz von Computerprogrammen durch Paßwörter etc. keineswegs unüberwindbar ist. Ei, wer hätte das gedacht? Tja, die Herrschaften hätten eben den zehnten Kongreß des Chaos Computer Clubs in Hamburg besuchen sollen. Bei diesem Treffen konnte man nicht nur wieder mal mit Herrn von Gravenreuth plaudern, der seine Aufkleber („Don't spread illegal copies, Gravenreuth is watching you!“) unter Hackervolk brachte, auch leibhaftige Professoren hielten dort Vorträge über wirksame Verschlüsselungstechniken, die selbst Geheimdienste nicht überrumpeln können.

Na, sobald der endgültig sichere Kopierschutz dann ebenfalls geknackt wurde, werdet Ihr es jedenfalls sofort erfahren – das verspricht hoch und heilig Euer

## DR. FREAK

# MONUMENTAL



# JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!



Die Plattform-Fabrik: Mad Factory



Die große Schiebung mit den kleinen Kästen: Mov'Em



Der Knall im All: Space Zap

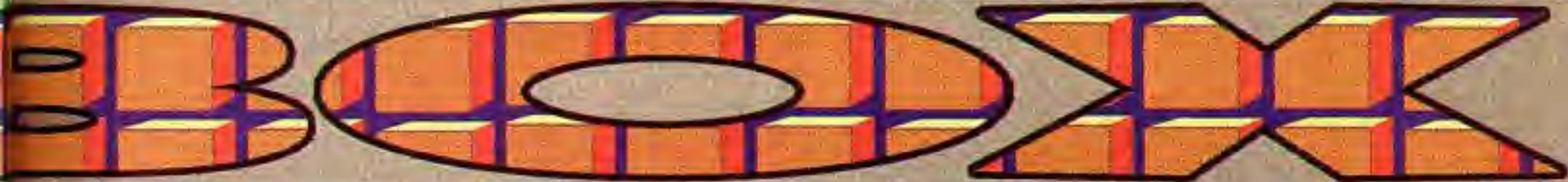
Gerade in der Gegend nördlich des „Weißwurstäquators“ feiert man derzeit ja besonders ausgelassen Karneval – die PD-Box feiert mit, und zwar in Form eines verspielten Rundgangs durch die aktuellen Ausgaben der Nordlicht-Serie.

Doch halt, zunächst wollen wir eine etwas ältere Scheibe aus der nordischen Reihe begutachten, schließlich zählt das auf der Spiele 7-8 befindliche **Mad Factory** ganz klar zu den Prachtperlen unter den PD-Plattformern! Im Stil des Jump & Run-Urahnen „Manic Miner“ hüpfst man hier durch kunterbunte Fabrik-Landschaften, wobei sich dieses Werkzeug, hinterhältiges Küchengerät und andere Gemeinheiten in den Weg stellen. Wenig Neues also beim Spielprinzip, ein eindeutiges Highlight ist aber der eingebaute Playfield-Editor, mit dessen Hilfe quasi unbegrenzt viele Spielfelder kreiert und abgespeichert werden können. Dazu gibt's massig Sound und eine brauchbare Steuerung, warum also nicht mal auf einen Sprung reinhüpfen?

Präsentation geht, denn das farbenprächtige Spielfeld scrollt butterweich in alle Himmelsrichtungen, wobei ein Scanner dafür sorgt, daß man die Übersicht im teils mehrere Bildschirme großen Areal nicht verliert. Und an flotter Begleitmusik fehlt's ebenso wenig wie an hilfreichen Levelcodes: Amiga-Spediteure sind bei diesen Kisten also gut aufgehoben.

Wer seine Gehirnwindungen lieber bei einer zünftigen Weltraumballerei entspannt, der richte seinen Laserblick auf die Spiele 14-5, wo mit **Space Zap** eine Spielidee aus den Arcadehallen der frühen 80er Jahre wartet: In der Bildschirmmitte befindet sich eine Raumstation, die der Spieler nun gegen von links und rechts, oben und unten angreifende Aliens verteidigen soll, wozu sich ein Laser in jede Himmelsrichtung abfeuern läßt. Zunächst stellt diese Aufgabe zwar keine große Herausforderung dar, doch wenn irgendwann drei Gegner gleichzeitig anstürmen und sich die Temperatur der Wumme ihrer kritischen Grenze (und damit dem Ausfall) nähert, kommt doch so etwas wie gepflegte Hektik auf. Freilich wirkt das Game sowohl akustisch als auch optisch reichlich selbstgestrickt, doch hat das für ambitionierte AMOS-Programmierer auch seine Vorteile – sie dürfen sich nämlich über den mitgelieferten Quelltext freuen, anhand

Jetzt aber zu den versprochenen Neuheiten, wobei wir uns als erstes der Spiele 14-3 widmen wollen. Widmen ist in diesem Fall gleichbedeutend mit Knobeln, denn bei **Mov'Em** soll ein kleiner Robbi ein Lagerhaus entrümpeln und dazu Kisten auf die ihnen vorbestimmten Plätze schieben. Das ist deshalb schwierig, weil die Wege eng sind und sich „Fehlschübe“ nur sehr begrenzt wiedergutmachen lassen. Anders gesagt: Hier geht's ganz ähnlich zu wie bei dem allseits bekannten Puzzle-Klassiker „Sokoban“. Allerdings übertrumpft der Sohn den Vater, wenn es um die



dessen das Progi problemlos ausgebaut werden kann.

Okay, die Action war keine Offenbarung, also zurück zur Knothelei. Und da finden wir auf der **Spiele 14-8** einen recht launigen Gehirntrainer namens **Bridge Ball**. Der Name ist dabei Programm, denn einem selbstständig vor sich hin kullernden Ball müssen Brücken gebaut werden. Die Brücken sind in der Praxis allerdings oft Rohre, kurzum, es handelt sich hier um eine Variation des bekannten „Pipeline“-Themas, bloß mit einer Kugel anstatt Wasser bzw. Öl. Per Maus werden also möglichst flott Leitungen, Rohrwinkel, Bretter und ähnlich „tragende“ Tools am Screen plaziert, damit die Kugel rollen kann – da sich jedes Teil nur begrenzt oft bewegen lässt und später auch festinstallierte Hindernisse (Berge etc.) im Weg stehen, ist für Herausforderungen der kleinen grauen Zellen gesorgt. Die magere Optik und den quasi nicht vorhandenen Sound muß man halt in Kauf nehmen.

Eine Nummer weiter, auf der **Spiele 14-9**, begegnet man einer Umsetzung des Würfelspiels „Kniffel“; mancherorts auch als „Würfelpoker“ bekannt. Das Original hat wohl jeder schon mal gezockt, die (am Computer unverändert übernommenen) Regeln sollten somit bekannt sein: Die Würfel rollen per Zufallsgenerator, und aus den erzielten Augen muß jeder der bis zu vier Spieler für sich möglichst wertvolle Kombinationen wie Dreier- oder Viererpaschs, kleine und große Straßen oder gar den Kniffel zusammenstellen. Das Ergebnis trägt man dann strategisch geschickt auf dem Spielplan ein; gewonnen hat, wer am Schluß die meisten Punkte vorweisen kann. Beachtenswert ist neben der gelunge-

nen Präsentation vor allem die Vielfalt an Optionen – der Name **Super Kniffel** ist also kein reiner Werbegag der Programmierer. Und schon deshalb gebietet es die Fairmeß, den Jungs die geringe Sharewaregebühr nicht zu unterschlagen.

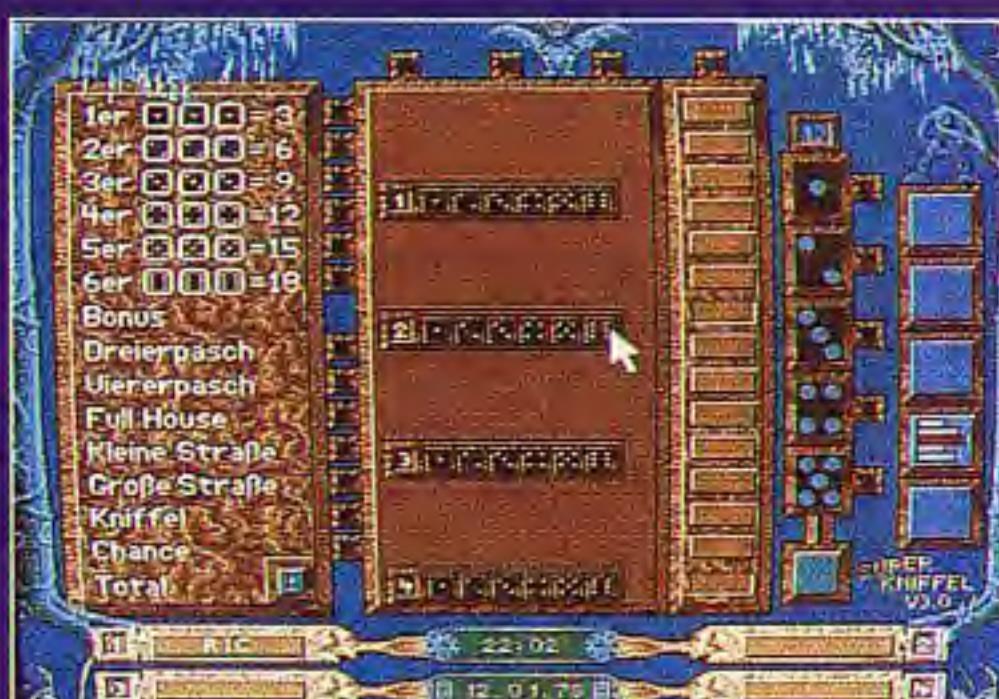
Wir kommen zum Finale unseres heutigen PD-Rundgangs und damit auch zu seinem Höhepunkt: Auf der **Spiele 14-10** findet man den **Super Spielepool** und damit gleich vier ausgewachsene Brettspiel-Umsetzungen für den Amiga! Eine genaue Regelerklärung zu jedem einzelnen Game können wir Euch und uns ersparen, denn Namen wie „Mensch ärgere Dich nicht“, „Memory“, „Solitaire“ und „Backgammon“ sprechen ohnehin für sich. Jeder dieser Wohnzimmer-Klassiker wurde originalgetreu und auf nahezu professionellem Niveau konvertiert, was für die feine Präsentation ebenso gilt wie für die auf Anhieb locker von der Hand gehende Maussteuerung. Auch hier dürfen teilweise bis zu vier Zocker mitmachen, auch hier wird eine kleine Sharewaregebühr fällig – und gerade hier ist die Scheibe doppelt und dreifach ihr Geld wert!

Weil wir gerade vom Wert reden: Beim **Versender** sind für die vorgestellten Disketten jeweils drei Märker zuzüglich einmaliger Portokosten in Höhe von vier Mark zu berappen. Sie kommen allesamt mit sämtlichen Amiga-Modellen zurecht, einzig **Bridge Ball** bestand auf einer jüngeren „Freundin“ wie dem A600. So, fehlt noch was? Richtig, die Bezugsadresse:

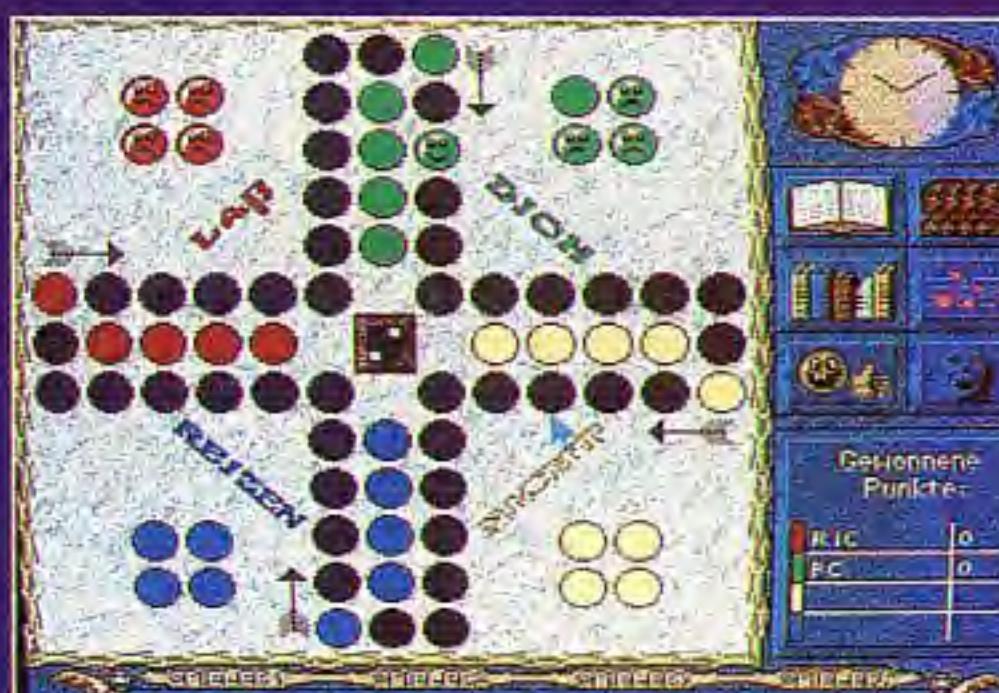
**Gaby & Udo Drücke**  
Alter Fischerpfad 10  
26506 Norden  
Tel.: 04931 / 167222



Durch diese Röhre muß er rollen: Bridge Ball



Die Würfel sind gefallen: Super Kniffel



Die Brettspiel-Compilation: Super Spielepool



# ahmeshalle

## Up & Down

Der Frühling ist zwar noch nicht bei uns eingekehrt, dafür aber der Postbote mit Euren Hitlisten. Jetzt liegt es an uns, uns zu revanchieren: Mit je einem Scorpion Junior-Joystick meistern jedes Game

Philipp Rütgen, Köln

Marc Krinke, Ulm

Erik Krämer, Saarbrücken

Den Turrican-Sound auf CD genießen

Jens Praise, Wolfsburg

Andreas Spieß, Rotenburg

Andreas Deublein, Staufenberg

## Seitenhiebe

Da hatten wir Euch verdorbene, widerliche und bluttriefende Games als Strafe angedroht, und Ihr habt dennoch geschrieben! Nun, Ihr habt's nicht anders gewollt – mit je einem gar schröklichen Spiel werden sich quälen

Christian Reußwig, Frankenthal

Oliver Schruff, Voerde  
Martin Dreisbach, Hilchenbach

## Kicker Cup

Bis hierher schon gelesen und noch immer nicht unter den Gewinnern? Na, da hilft nur noch weiterlesen! Die Melodien der Turrican-Soundtrack-CD winden sich in die Lauscher von

Ralf Fuchs, Konstanz

Michael Flebbe, Guderhandviertel

Frank Säuberlich, Seeheim

Ein fesches Joker-Shirt haben sich bestimmt schon immer gewünscht

Andy Menz, Steinbach-Hallenberg

Markus Wolbrink, Gronau

Thomas Braun, Kreuzau

Und der Joker-Sammelordner hat noch gefehlt in den vier Wänden von

Timo Steiner, Angelburg

Andreas Klawikowski, Duisburg

Ronny Zeidler, Schwerin

## Spiel des Jahres

Das Spiel des Jahres steht fest, und sage und schreibe 50 Gewinner von je einem super Game werden jetzt gleich in ein lautstarkes Freudengeheul ausbrechen. Fangen wir an:

Gerrit Chilla, Duisburg

Guido a. d. Wiesche, Essen

Benjamin Fricke, Hankensbüttel

Volker Brinkschulte, Arnsberg

Sven Wünsch, Berlin

Rainer Wettengel, Heimsheim

Alexander Sterff, Weilheim

Thorsten Siebert, Pforzheim

Manuel Rocco, Hückeswagen

Burkhard Manneck, Friedland

Matthias Wörner, Stuttgart

Benjamin Bühle, Fulda

Mark Hungerland, Gelsenkirchen

Frank Riedel, Braunschweig

Stefan Häfner, Gunnersbach

J. Matthias Meier, Stuttgart

Michael Wagner, Wien

Udo Böhm-Dores, Rottenburg

Andreas Stenzel, Berlin

Dominik Bankl, Würzburg

Thomas Franke, Rodebeul

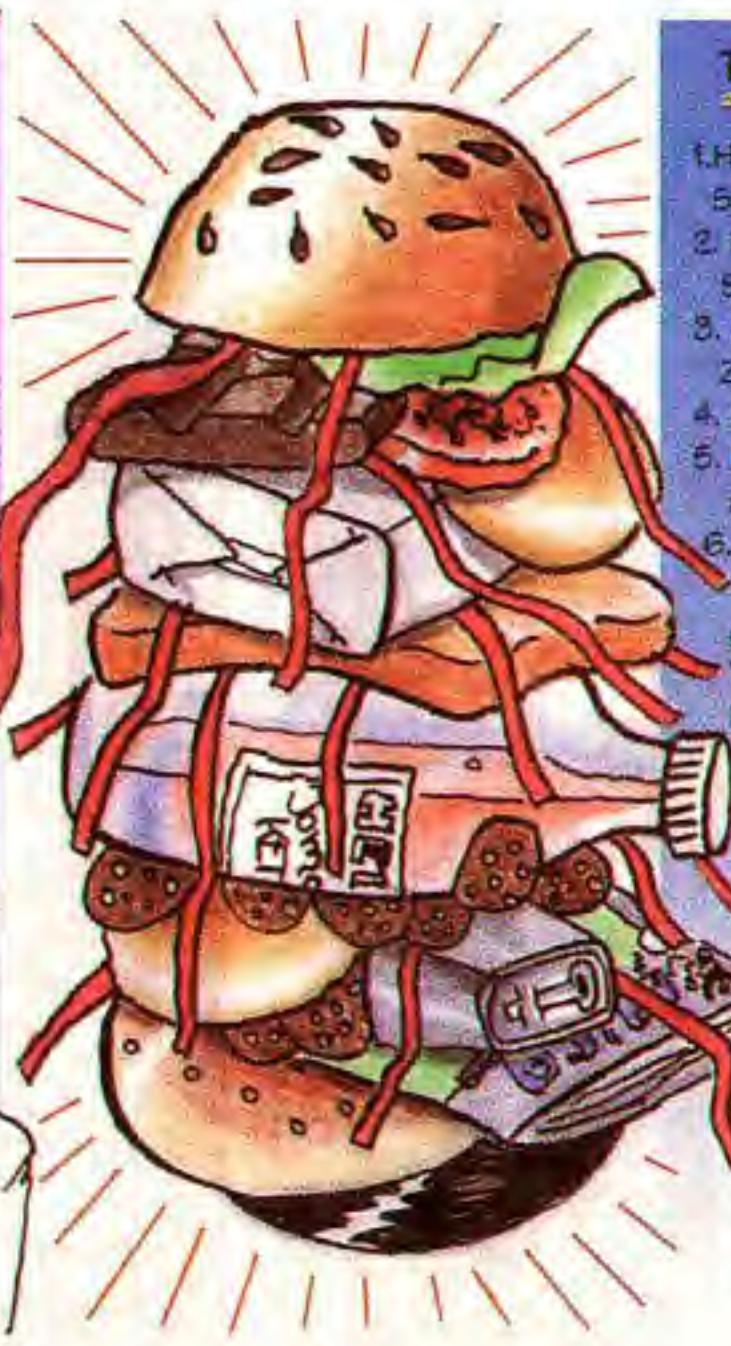
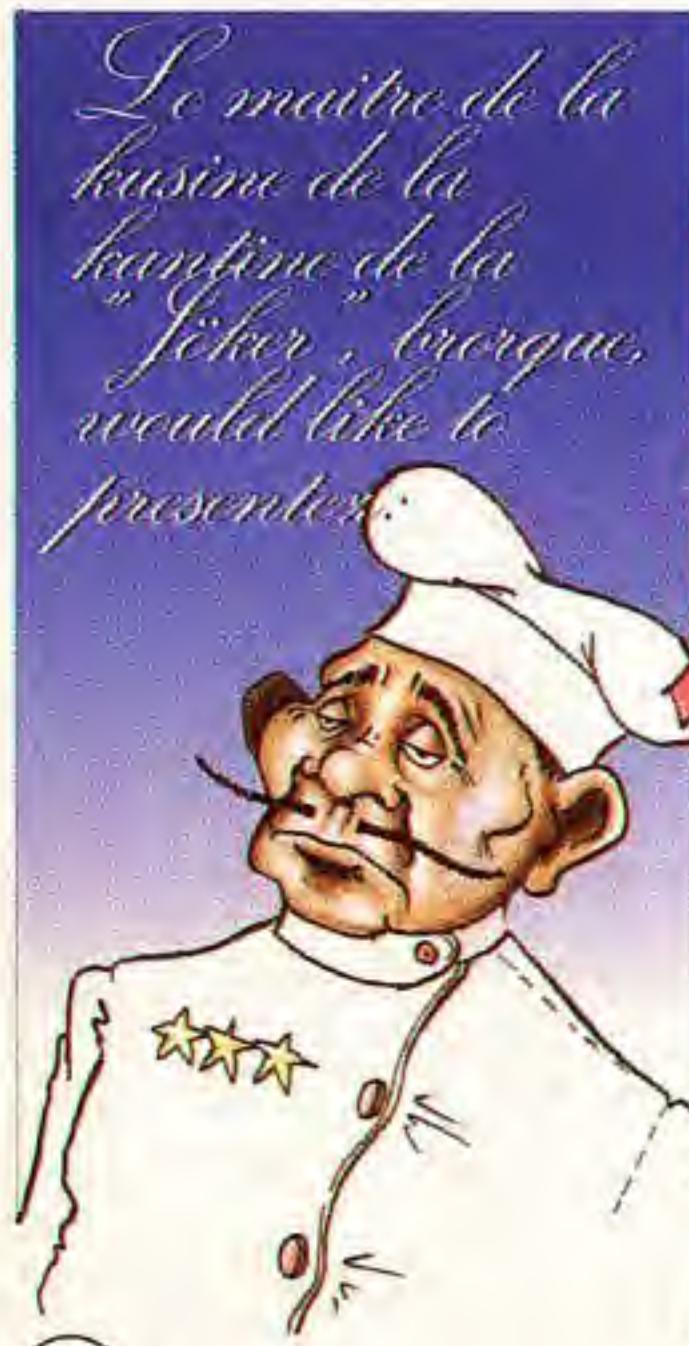
Dirk Becker, Bad Liebenwerda

Henrik Schollmeier, Lübbenau

Markus Albanese, Lorsch

Helmut Kreilach, Mühlacker  
Tim Tendler, Eitorf  
Stephan Dittrich, Bad Iburg  
Volker Friedrich, Köln  
Torsten Undorf, Nideggen-Schmidt  
Sven Schumann, Berlin  
Daniel Heiluck, Radebeul  
Michael Jach, Werne  
Dennis Trace, Mehlingen  
Heiko Lontke, Ludwigshafen  
Marcus Berger, Wolkenstein  
Mario Hübner, Berlin  
Marcus Gruber, Mannheim  
Ahmet Göl, Hamm  
Eric Haase, Bautzen  
Georg Marlog, Berg. Gladbach  
Christian Englmeier, Hunderdorf  
Serkan Satir, München  
Stefan Lang, Frankfurt  
Klaus Näther, Münster  
Patrik Lienert, Rosbach  
Stefan Redel, Laatzen  
Klaus-Dieter Peil, Oberhausen  
Herwig Seitz, Pottenstein  
Michael Dürsden, Garbsen  
Cengiz Koc, Hanau

Damit hätten wir's für heute. Allen Gewinnern flöten wir ein zuckersüßes Tschingbummtrara zu – bis zum nächsten Mal!



## The Carnivalburger

1. Halbe, gut abgehängte Sesamschmelze (oberer Deckel)
2. Ein Blatt frisches, knackiges Salat
3. Eine gut abgehängte Tafel Zartbitterchokolade
4. Eine Scheibe gesunder Tomaten
5. Eine Packung gut abgehängtes Vollkornmehl
6. Ein gut abgehängtes Hüftsteak von einem ehemals glücklichen Rind (700 gr)
7. Eine Flasche gut abgehängtes Tomatenketchup
8. 100 gr frische, knackige Salami
9. Zwei Krapfen/Berliner
10. Eine Dose frisches, knackiges Corned Beef
11. Ein AmigaJoker-Heft (Jahrgang 89 oder 90)
12. Ein gut abgehängtes, griechisches Fladenbrot
13. Eine LP mit langweiliger Stimmungsmusik (Roberto Blanco, Die Zillertaler, Take that!)

# Das Amiga-Spiel des Jahres 1993

Die Würfel sind gefallen, Ihr habt gewählt: 9712 Leser haben das Amiga-Game des Jahres 93 und die Spitzenreiter in allen Genres gekürt! Schreiten wir zur Medaillenvergabe...

## Das Spiel des Jahres



INDIANA JONES IV



ANSTOSS



AMBERMOON

### DAS ADVENTURE DES JAHRES

INDIANA JONES IV

LEGEND OF KYRANDIA

DARK SEED



### DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES

AMBERMOON

WHALE'S VOYAGE

ISHAR 2



### DIE SIMULATION DES JAHRES

WING COMMANDER

GUNSHIP 2000

DOGFIGHT

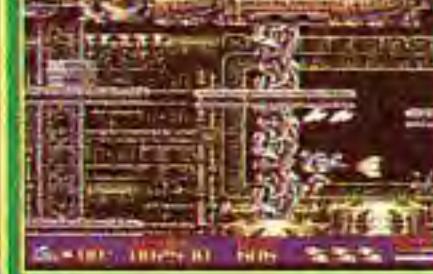


### DAS ACTIONSPIEL DES JAHRES

TURRICAN III

DESERT STRIKE

LIONHEART



### DAS GE SCHICKLICHKEITSSPIEL DES JAHRES

LOST VIKINGS

SOCCER KID

YO! JOE!



### DAS SPORTSPIEL DES JAHRES

ANSTOSS

EISHOCKEY MANAGER

GOAL!



### DAS STRATEGICAL DES JAHRES

SYNDICATE

BURNTIME

DUNE 2



### DER GENREMIX DES JAHRES

FLASHBACK

CHAOS ENGINE

LEMMINGS 2



### DER Leser-Sonderpreis DES JAHRES

MICRO MACHINES

SUPERFROG

BODY BLOWS UPDATE



- 
- 
-

# DEMO Galerie

## ORIGIN

Die höflichen Jungs von Complex lassen artig einer hübschen Space-Lady den Vortritt, ehe sie den Gruppennamen und den (nicht ganz unbekannten) Titel ihres Werks verraten. Dann reist man in hart hintereinander geschnittenen Filmsequenzen zu einem fernen Planeten, wo ein Walker erst ein bißchen durch die geometrische 3D-Landschaft latscht, ehe er in einem Tunnel entschwindet. Danach erscheinen ein sich drehender und ein mit Texturen belegter Würfel, denen wiederum ein großer Ball mit Blumenmädchen-Porträt folgt. Weiter geht's

durch 3D-Labyrinthe à la „Ambermoon“; hinter der letzten Schiebetür kniet ein metallener Schöning, der diesem Demo zu einem wahrhaft glänzenden Abschluß verhilft. Unterstützt wird die stimmige Atmosphäre von bedrohlichem Technosound, was aber sicher nicht der alleinige Grund für den Gewinn des Wettbewerbs auf der letzten „Party 3“ in Dänemark war. Ein Problem gibt's allerdings: Nach wiederholtem Betrachten will das Teil manchmal nicht mehr laufen, eine Sicherheitskopie sei daher dringend empfohlen.

Immer mehr Demologen folgen dem Trend der Zeit und präsentieren der staunenden Öffentlichkeit reine 1200er-Werke. Das können wir natürlich auch: Vorhang auf für unsere AGA-Galerie!

## ORIGIN



## VIRTUAL DREAMS



## FULL MOON

Nach dem beeindruckenden Eröffnungsflug durch 3D-Fraktallandschaften jagt uns die Fairlight-Crew mit einem Affenzahn in buchstäblich teuflisch texturierte 3D-Räume, bis schließlich alles im blutroten Plasmanebel versinkt. Zur Erholung kommen im Anschluß schattierte Dot-Landschaftsprofile und eine zarte Bleistiftschönheit. Doch die Dämonen geben so schnell keine Ruhe, und unversehens flutscht wieder so ein fieser Geselle auf den vollformatigen Screen, wo er zunächst um die eigene Achse rotiert und dann wie in der Waschmaschine ordentlich durch die Mangel gedreht wird. Zum Schluß werden noch die Credits, Grüße etc. hereingezoomt. Begleitet wird der demonstrative Vollmond anfangs von feiner Sprachausgabe, hinterher dröhnt harter Techno-Sound, und am Ende löst sich alles in melodiöse Schmeicheleien auf.

### Smells like chanel №5



### AGATHA

Das Sceptic-Team gehört zu den Vorreitern bei den AGA-Only-Demos. Ihre Tante Agatha ist somit zwar nicht mehr die Allerjüngste, aber sie knallt vor allem farblich so gut rein, daß wir sie Euch keinesfalls vorenthalten wollten. Ein großer, zerberstender Dot-Ballon bildet den Auftakt, dann schwebt der Gruppenname in lila Wolken, ihm dicht auf den Fersen folgt der Titel des De-

mos vor steinernem Hintergrund. Nachdem sich dieser in ein Meer von Dollarzeichen verwandelt hat, kommen diverse Texteinschübe, ehe die volle Farborgie per Colour-Cycling abgeht. Jetzt sind nur noch ein paar gefüllte „Spline“-Flächen dran, dann scrollen auch schon die Credits supersoft durch die Gegend, und der letzte Ton des netten Mainstream-Sounds verklingt sanft im Lautsprecher.

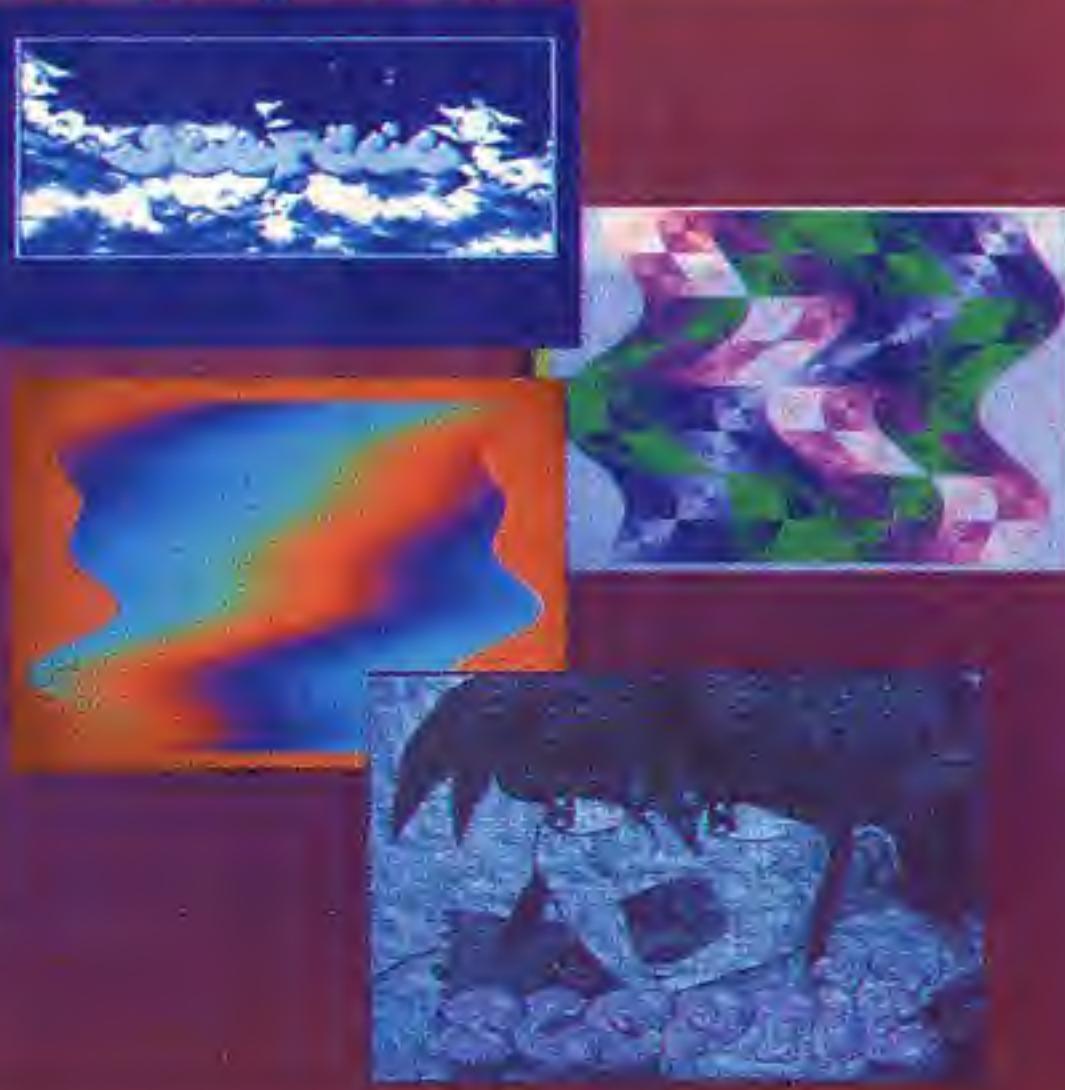
### SMELLS LIKE CHANEL №.5

Auch die Gruppe Arise weiß, was sich gehört, und läßt in diesem gut durchgestylten Demo mit gelungenen Übergängen erst mal eine Fantasykriegerin und ihren Vogel vortreten. Gerochen haben wir trotz des parfümierten Titels freilich weder hier noch später irgend etwas, aber dafür sind uns die liebevoll gezeichneten Grafiken keineswegs entgangen, auch wenn sie immer wieder durch kurze Texteinblendungen mit witzigen Schriften unterbrochen werden. Da wäre z.B. ein

garantiert äußerst wohlschmeckender Apfel, der mit einem starken Lupeneffekt auch vergrößert wird, oder die „Unterwasser-Grafik“ mit dem Gruppennamen. Zwischendurch schickt man den Betrachter durch einen Dot-Tunnel und konfrontiert ihn mit dahinschlängelnden Scrolltexten, die zudem perfekt mit der tollen Musik abgestimmt wurden. Die Krönung ist schließlich ein Dinokopf in Raytracing, der würdevoll über den finalen Grußbotschaften thront.

### WAS, WO, WIEVIEL?

Falls Ihr auch am eigenen 1200er erleben wollt, was Commos 32-Bit-Schleuder wirklich drauf hat, solltet Ihr jetzt unauffällig zur nebenstehenden Tabelle rüberlinsen: Hier ist wie üblich alles versammelt, was man über Bezugsadressen, Preise etc. wissen muß. War noch was? Ach ja, viel Spaß beim Ansehen! (ms)



Titel	lauffähig auf	Preis Lieferung	Bezug
Agatha	A1200 u. A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden
Full Moon	A1200 u. A4000	1,- DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Römerstr. 29 46395 Bocholt
Origin	A1200 u. A4000	2,- DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Römerstr. 29 46395 Bocholt
Smells like Chanel №.5	A1200 u. A4000	1,- DM + Porto + Leerdisk 1 Disk	Mulik Ariz Meischenfeld 102 52076 Aachen



# JOYSOFT

COOL SPOT  
PIRATES!

GOLD  
CD 32 \*\*

64.90

79.90

DU KANNST MICH MAL  
KAUFEN  
ÜBER 1000  
VERSCHIEDENE ARTIKEL  
FORDERE JETZT DEN NEUEN  
SUPER KATALOG AN!

KUCK MAL  
IN JEDEN LADEN  
STEHEN COMPUTER,  
DIE DIR SICHER SCHNELL  
DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER 1.  
IM VERSAND KANNST DU  
DEIN PROGRAMM  
VORBESTELLEN. DANN  
HAST DU'S SCHNELLER  
ALS DIE MEISTEN.

HILFE!?  
HAST DU PROBLEME?  
RUF SOFOR UNSERE  
HOTLINE AN  
0221 446981

GROSS  
HANDEL  
AB SOFORT  
JEDER MENGE  
IMPORTE AUS  
USA + ENGLAND

VERSANDKOSTEN:  
9 DM

ab einem RECHNUNGSWERT  
von 200 DM:  
keine Mark

EILPOST: 8 DM + 9 DM  
UPS: 6 DM + 9 DM

VORKASSE (Scheck): 4 DM  
AUSLAND (Postbox): 15 DM

AMIGA 500-3000  
Anastass dt  
Assassin Spec.Edition \*\* 29.90  
Aufschwung Ost dt 69.90  
Battle Isle 2 dt 69.90  
Battletroops 69.90  
Bob's Bad Day 64.90  
Brutal Sport Football 79.90  
Burning Rubber 69.90  
Cannon Fodder \*\* 59.90  
Campaign 2 dt 79.90  
Chr. Kolumbus dt 69.90  
Crazy Sport Football 64.90  
Cool Spot \*\* 64.90  
Cyberspace dt 79.90  
Das Schwarze Auge 2 \* 89.90  
Dennis \*\* 69.90  
Die Siedler dt 69.90  
Elfmena \*\* 69.90  
Elite 2 dt 69.90  
F1 \*\* 64.90  
Fatal Strokes \*\* 79.90  
Fury of the Furies \*\* 54.90  
Gateway \*\* 64.90  
Gnome Alone \*\* 69.90  
Goblins 3 dt 79.90  
Hattrick \*\* 79.90  
Heroes Quest 2 \*\* 54.90  
K 240 \*\* 59.90  
Kingmaker dt 79.90  
Legend of Kymidia 2 dt 79.90  
Mad Maxx dt 79.90  
Mean Arenas \*\* 54.90  
Metallic Power \*\* 94.90  
Pent.Hot N.Dekka \*\* 59.90  
Pizza Connection dt 64.90  
Quattropole \*\* 79.90  
Ryders Cup \*\* 79.90  
Schatz im Silbersee dt 89.90  
Second Samurai \*\* 69.90  
Seek & Destroy \*\* 44.90  
Simon the Sorcerer dt 79.90  
Space Crusade 2 \* 69.90  
St. Thomas \*\* 79.90  
Turkian 3 \*\* 54.90  
Winter Olympics \*\* 64.90  
1200er \*\* 54.90  
Alfred Chicken \*\* 69.90  
Burning Rubber \*\* 79.90  
Civilisation dt 39.90  
D Generation \*\* 39.90  
Diggers \*\* 79.90  
Jurassic Park \*\* 69.90  
Pent.Hot N.Dekka \*\* 64.90  
Ryders Cup \*\* 79.90  
Sim Life dt 94.90  
Simon the Sorcerer dt 94.90  
Star Trek \*\* 79.90  
Syndicate dt \*\* 79.90  
Wing Commander \*\* 69.90  
Wizardy 7 \*\* 89.90  
Zool 2 \*\* 54.90

VERSANDANSCHRIFT:  
DÜRENER STR. 394  
50935 KÖLN  
TEL: 0221/4301047  
FAX: 0221/4302157  
BTX: JOYSOFT#

GOTTESWEG 159  
50939 KÖLN  
0221 425566

MATTHIASSTR. 24  
50676 KÖLN  
0221 239526

MÜNSTERSTR. 11  
53111 BONN  
0228 659726

PEMPFORTER 47  
40211 D'DORF  
0211 364445

FAHRGASSE 87  
60311 F.FURT  
069 280170

BLONDEL STR. 10  
52062 AACHEN  
0241 406912

KAISERSTR. 54  
53721 SIEGBURG  
02241 68045

56068 KOBLENZ  
SCHLOSS STR. 16  
0261 309634

BALD AUCH IN  
DEINER STADT

JETZT NEU:  
CLUEBOOKS  
USA IMPORT  
SOFORT-NACHFRAGEN

KINGS  
QUEST 6

1200  
79.90

TORNADO  
79.90

Super Preis

4D Sport Boxing \*\* 19.90  
Another World \*\* 29.90  
Aquatic Games \*\* 39.90  
Amie 2 \*\* 24.90  
Baby Jo \*\* 19.90  
Black Gold dt 19.90  
Chart Attack \*\* 29.90  
Chuck Rock 2 \*\* 34.90  
Cruise for a Corpse \*\* 34.90  
Democracy \*\* 24.90  
Deuterons dt 19.90  
Dragon Wars (US) \*\* 24.90  
Eye of Beholder 1 dt 49.90  
F1 Grand Prix \*\* 49.90  
Flight Simulator 2 \*\* 39.90  
Gauntlet 3 \*\* 29.90  
Great Courts 2 \*\* 29.90  
Hard Noya \*\* 29.90  
Heart of China \*\* 39.90  
Indy Jones 3 dt 39.90  
Interphase \*\* 14.90  
Invest dt 19.90  
Kings Quest 1 \*\* 34.90  
Knight of the Sky \*\* 39.90  
Legend 2 \*\* 39.90  
Legend of Kyrandia dt 49.90  
Lemmings Xmas \*\* 44.90  
Megatraveller 1 dt 29.90  
Microprose Golf \*\* 29.90  
Midwinter 2 \*\* 29.90  
Monkey Island 1 dt 49.90  
Pacific Island dt 39.90  
Parasol Stars \*\* 19.90  
Populous 2 + Data \*\* 29.90  
Prince of Persia \*\* 24.90  
R-Type 1 \*\* 19.90

Super Preis

R-Type 2 \*\* 19.90  
Raving Mad \*\* 29.90  
(Rodlands, Robocod, Mega Twins)  
Reach for the Skies \*\* 39.90  
Rings of Medusa 1 \*\* 19.90  
Robocop 3 \*\* 29.90  
Robosport \*\* 29.90  
Rules of Engagement \*\* 19.90  
Samakon \*\* 19.90  
Silent Service 2 \*\* 49.90  
Space 1889 \*\* 29.90  
Space Quest 4 dt 39.90  
Spirit of Adventure \*\* 19.90  
Starbyte Sup.Soccer dt 19.90  
Starbyte Compilation \*\* 29.90  
(Black Gold, Winter, Spirit of Adventure)  
Starflight 2 \*\* 29.90  
Stellar 7 \*\* 29.90  
Super Hero Compl. \*\* 29.90  
(Last Ninja 2, Indi 3 Action, Strider 2, James Bond)  
Switchblade 2 \*\* 19.90  
Transarctica dt 1200er 29.90  
Ultima 5 \*\* 29.90  
Virgin Compilation \*\* 49.90  
(Dune 1, Lure o.Temptress, Ghostbusters 2, Floor 13)  
Virtual Worlds \*\* 19.90  
Vision dt 29.90  
Waxworks dt 39.90  
Wing Commander dt 39.90  
Yoi Jol \*\* 39.90  
Zak Mc Kracken dt 39.90  
Zool 2 \*\* 49.90

Super Preis  
CD 32

Alfred Chicken \*\* 69.90  
Arabian Night \*\* 69.90  
Castles 2 \*\* 64.90  
D Generation \*\* 64.90  
Dangerous Streets \*\* 69.90  
Deep Core \*\* 59.90  
Elite 2 dt \*\* 69.90  
Humans 1 + Data \*\* 69.90  
James Pond 2 \*\* 69.90  
Jurassic Park \*\* 69.90  
Labyrinth of Time \*\* 69.90  
Liberation-Captiv 2 \*\* 69.90  
Lotus Trilogy \*\* 64.90  
Maze Arenas \*\* 59.90  
Morph \*\* 69.90  
Pinball Fantasies \*\* 69.90  
Ryders Cup \*\* 69.90  
Sensible Soccer \*\* 59.90  
Trolls \*\* 64.90  
Uridium 2 \*\* 64.90  
Whales Voyage dt 64.90  
Zool \*\* 59.90

\*\* deutsche Anleitung  
dt. komplett Deutsch  
alle Angebote ohne Gewähr  
Abgabe solange Vorrat reicht  
T-Shirts ab 29.90  
Lemmings 1  
Lemmings 2  
Streetfighter  
JOYSOFT T-SHIRT 29.90

CHAOS LEMMINGS  
ENGINE 2

39.90 49.90

BLITZ BESTELLUNG  
Jetzt neu! Da geht die Post ab...

100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

1.	<input type="checkbox"/> Teillieferung
2.	<input type="checkbox"/> Eilpost, in 24 Std. haben und gelesen
3.	<input type="checkbox"/> Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM
4.	<input type="checkbox"/> Habe Ihnen Fragen? Dann rufen Sie unter der Nummer 0221/4201047 an
5.	<input type="checkbox"/> ERSATZWÜNSCHE
6.	<input type="checkbox"/> NAME
7.	<input type="checkbox"/> STRASSE
	<input type="checkbox"/> PLZ, ORT
	<input type="checkbox"/> TELEFON

Amiga-TV:

# seaQuest

DSV

RTL

Special

Wenn RTL und der US-Medienmulti ABC die aufwendigste TV-Serie aller Zeiten produzieren, ist nur das Beste gut genug: ein Regisseur wie Stephen Spielberg, ein Star wie Roy Scheider und ein Computer wie der Amiga!

## seaQuest Die Story

Mit einem Mann wie Spielberg hinter der Kamera und einem Rechner wie dem Amiga hinter den Kulissen braucht man sich nicht zu wundern, wenn der Plot ebensogut aus einem Computergame stammen könnte: Im 21. Jahrhundert wird der Meeresboden von Kolonisten beackert, darunter die Besatzung des futuristischen Forschungs-U-Boots „SeaQuest DSV“. Angetrieben von Kernfusionsreaktoren und geschützt von einem Schild aus genetisch manipulierten Sauerstoffbakterien, stößt das Gefährt in bislang unerreichte Tiefen vor – und erlebt bislang unbekannte Abenteuer.

## seaQuest Die Technik

Für das wissenschaftliche Unterfutter der Serie sorgten hochkarätige Experten wie der Titanic-Entdecker Dr. Robert Ballard, für die Tricktechnik sorgte ein mit speziellen Grafikkarten (sogenannten „Video-toastem“) bestückter A4000. Die Ergebnisse sind erstaunlich: Derart gigantische Spezialeffekte wie bei den Unterwasserkämpfen oder Andockszenen ließen sich bislang nur auf millionenschweren Movie-Workstations realisieren! SeaQuest liefert zwar den eindrucksvollen Beweis, was ein Amiga mit der richtigen Videosoft- und Hardware zu leisten vermag, war aber natürlich trotzdem kein ganz billiges Vergnügen – die Produktionskosten für das aufwendige TV-Spektakel beliefen sich immerhin auf anderthalb Millionen Dollar pro Folge. Dab der Aufwand nicht vergebens war, beweisen die 30 Millionen regelmäßigen Zuseher in den USA. Hierzulande war der Pilotfilm am 19. Januar zu sehen, weitere sechs Folgen werden jeweils mittwochs um 21.15 Uhr ausgestrahlt, ab Mitte Juni gibt's noch 16 neue Tiefsee-Ausflüge.

## seaQuest Der Wettbewerb

Jetzt kommt der Clou: Der Werbetrailer für die zweite Sendestaffel wird von einem Zuschauer produziert! Parallel zu den ersten Folgen läuft nämlich ein von Commodore und RTL veranstalteter Wettbewerb, bei dem jeder seine am Rechner selbstgestrickten Trailer einschicken kann – der Siegerspot wird von einer unabhängigen Jury ermittelt und mit Ruhm, Ehre sowie dem fälligen Honorar prämiert! Damit selbst Besitzer leistungsschwächerer Hardware teilnehmen können, zählt bei der Auswahl nicht technische Perfektion, sondern vielmehr die kreative Idee; für den letzten Feinschliff wird dem Sieger dann Profi-Equipment zur Verfügung gestellt. Die genauen Teilnahmebedingungen können bei Commo unter der Nummer 069/66 380 erfragt werden.

## seaQuest Die Bookware

Unter dem Titel „SeaQuest – Mission unter Wasser“ ist für 25,- DM das Buch zur Serie erhältlich (VGS Verlagsgesellschaft, Tel.: 0221/20 81 10); hier und heute gibt's zehn Exemplare kostenlos! Schickt uns einfach bis zum 10.02.1994 ein Kärtchen, wir lassen dann das Los entscheiden. Viel Glück! (rl)

Joker Verlag  
„SeaQuest“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn



# The unbelievable ~~ANALOG~~ DIGITAL

PROUDLY PRESENTS:  
DIE ERSTE ANSCHLAGDYNAMISCHE  
COMPUTER-TASTATUR...!!!



**Gelöst:**

Simon the Sorcerer

**Karten zu:**

Mortal Kombat  
Turrican 3

**Tips und Cheats zu:**

Amberstar  
B-17 Flying Fortress  
Birds of Pray  
Body Blows Galactic  
Bundesliga Manager Prof. 2.0  
Cannondodger  
Deep Core  
Die Siedler  
Millennium 2.2  
Mortal Kombat  
Stardust  
Turrican III  
Wiz 'n' Liz  
Zool 2

**Freezer-Adressen zu:**

Alien 3  
Aufschwung Ost  
Turrican III

Da soll noch mal einer behaupten, wir würden nichts gegen die momentane wirtschaftliche Rezession unternehmen! Entgegen allen Sparmaßnahmen gibt's bei uns nämlich immer noch bis zu 300 Märkte aus deutschen Ländern einzusacken (je nach Aktualität und Umfang). Einzige Voraussetzung ist, daß Ihr Euer Wissen zum Thema Cheats, Tips, Lösungen, Tricks, Karten, usw. schriftlich an uns weiterreicht und wir, nach eingehender Prüfung auf Korrektheit und Originalität, das Zeug auch veröffentlichen. Wie Ihr Euren Stuff zu uns verfrachtet, ist uns dabei völlig schnurz – von Brief bis Fax ist nahezu alles erlaubt. Achtet jedoch bitte darauf, längere Texte, die Ihr hoffentlich auf Diskette bannt, im PC-ASCII-Format zu verfassen. Eure wunderschön mit dem Computer gepinselten Karten sollten uns hingegen möglichst im PCX- oder Amiga-IFF-Format vorliegen. Und da wir uns bei gleichwertigen Beiträgen den Grundsatz „Wer zuerst kommt, zockt die Moneten ab“ zu eigen gemacht haben, raten wir Euch, nicht lange zu zögern und alles, was Ihr zu bieten habt, umgehend an folgende Adresse zu schicken:

**Joker Verlag**  
Know How  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
Telefax: (089)460 49 77



Ahoi, Ihr Kapitäne der Bits und Bytes! Habt Ihr Probleme mit der Navigation? Findet Ihr Euch auf dem unendlich großen Meer der Computerspiele nicht mehr zurecht? Dann macht Euren Kahn fertig zum Einlaufen in den Know How-Hafen, denn hier gibt's alles, was Euer Seemannsherz höher schlagen läßt...

## HILFE!! FRAGEN?!

An alle Space Hulk-Terminatoren: Rot-Alarm! Michael Rongen steckt in einer tiefen spieletechnischen Krise: Obwohl er schon enorm viele Trainingsmissionen mit Auszeichnung absolviert hat, gelingt es ihm nicht, die dritte Mission der Death-Wing Campanie zu meistern. Wie befohlen, zerstörte er zwar die Statue, sammelte das gesuchte Objekt auf und kehrte schließlich sogar zur Landezone zurück – doch anscheinend war alles völlig umsonst, denn anstatt des erwarteten Glückwunsches zur erfolgreich beendeten Mission geschah absolut nix! Michael hat seither nichts unversucht gelassen, um seinen Auftrag doch noch zur Zufriedenheit seiner Geldgeber zu erledigen, jedoch ohne Erfolg. Obendrein läßt sich die Anzahl der dabei verbrauchten Terminatoren langsam mit dem Dezibel-Wert eines Heavy Metal-Konzerts vergleichen – mit einem Wort: Hilfe!

Eine kleine, schwangere Hobbitfrau, die sich durch die geheimnisvolle Welt von Lord of the Rings I quält, wünscht sich nichts sehnlicher, als ihr Kind im sicheren Bruchtal zur Welt zu bringen. Leider scheint der Weg dorthin auf einem Spinnennetz in einer Höhle nördlich von Bree ein jähes Ende gefunden zu haben. Hinter den klebrigen Füßen der Spinne zeichnen sich die Konturen eines Schrankes ab, den es wohl irgendwie zu erreichen gilt – aber wie? Hat die trächtige

Tante vielleicht irgendwo unterwegs ein wichtiges Utensil vergessen? Oder befindet sie sich etwa völlig auf dem Holzweg? Beeilt Euch mit Eurer Antwort, denn ihr Bauch wird immer runder und das Verstecken vor den bösen schwarzen Reitern immer schwieriger!

Unsere stichpunktartige Lösung zu Jonathan (AJ 9/93) scheint Michael Weber nicht gerade weit gebracht zu haben, denn bereits in der dritten Szene klafft, laut seinen Ausführungen, ein tiefer Krater zwischen unserer Theorie und seiner Praxis: Entgegen unseren Angaben ist es seinem Rollstuhlhelden weder möglich, Gerd zum Zigarettenholzen zu schicken, noch sich mit Eva zu verbünden! Wer nun, im Gegensatz zu uns, ähnliche Probleme damit hatte, jedoch in der Zwischenzeit den richtigen Dreh gefunden hat, sollte uns umgehend Bescheid stoßen!

Bei der unglaublichen Komplexität von Amboemoon wundert's natürlich nicht, daß trotz unserer Lösung (AJ 1/94) noch die eine oder andere Frage offen geblieben ist. So ist z.B. Thorben Kramer der genaue Weg zum Gewölbe auf dem Kires-Mond, in dem die Nav-Steine hergestellt werden, ein absolutes Rätsel. Welcher Lyramion-Spezialist zeigt ihm, wo's langgeht?

Es würde Euch in den Selbst-

mord treiben... wenn Ihr das bitterliche Heulen und Flehen all dieser völlig verzweifelten Pechvögel hören könntet! Also preiset den Joker dafür, daß Heftseiten keine Lautsprecher haben, und beantwortet in Demut und Dankbarkeit umgehend die Fragen dieser armen, gequälten Kreaturen! Und denkt daran: Euer Schrieb muß neben unserer Adresse auch noch das Kennwort Fragen tragen, andernfalls landet er mit großer Wahrscheinlichkeit im Redaktions-Nirwana, und wir müssen uns doch noch mal über eine akustische Ausführung dieser Seite Gedanken machen...

Den gestrauchelten Glücksrittern unter Euch stehen wir freilich auch fürderhin unter demselben Kennwort zur Verfügung. Greift, wann immer Euch der Computerschuh drückt, zu Stift und Papier und berichtet uns von Euren Nöten. Wer des Telefonierens kundig ist, darf sich selbstmurmeln auch persönlich an einer unserer geschulten Redaktions-Schultern ausweinen, denn schließlich haben wir ja auch noch unsere...

### HOTLINE

**JEDEN MITTWOCH  
VON 16.00 BIS 19.00  
UHR  
UNTER FOLGENDEN  
NUMMERN:  
089/46 38 23  
ODER  
089/46 38 23**

# LÖSUNG

## SIMON THE SORCERER

Mit etwas Magie, List und Tücke fing Dirk Hertrampf zwar keine Mücke, befreite dafür jedoch den guten alten Calypso aus der gichtigen Raffikralle des Oberschlummelings Sordid. Wie, wo und wodurch sich das Ganze zugetragen hat, berichtet er Euch im folgenden:

Da man in diesem Spiel viel

Kneipe, und nach einem kleinen Gespräch mit den Zauberern haben wir die Aufgabe, einen magischen Stab zu finden, um auch Zauberer werden zu können.

Deshalb stürzen wir uns wagemutig in den Wald und treffen sehr bald einen jammernden Barbaren, dem wir nach einem Gespräch einen Dorn aus sei-



hin und her reisen muß, empfiehlt sich der häufige Einsatz der Landkarte, da so unnötiges Herumlaufen vermieden werden kann. Nach dem nervenaufreibenden Intro folgt sogleich die knallharte Realität: In der Hütte von Calypso nehmen wir den Magneten und öffnen die Schublade am Tisch neben der Tür. Daraus mopsen wir die Schere. Nun machen wir uns auf den Weg zum Schmied, dort entwenden wir den Klöppel auf dem Tisch und das Seil neben dem Faß. Den Magneten knoten wir ans Seil. Bei einem Rundgang durch die Stadt entdecken wir vor dem Haus des Druiden (dem mit dem Rad davor) eine Leiter, die wir stehlen. Natürlich gehen wir ins Haus und finden beim Stöbern einen Erkältungstrank auf dem Tisch und ein Spezien-Glas im Obergeschoß; beide Gegenstände wandern in unsere Taschen. Jetzt aber nichts wie in die Kneipe. Dort schneiden wir dem Zwerg mit Hilfe der Schere den Bart ab und nehmen die Streichhölzer auf der „Fruit Machine“ mit. Nun schlendern wir ins Hinterzimmer der

nem Fuß ziehen. Dafür erhalten wir eine Pfeife, mit der wir ihn jederzeit rufen können.

leben wir eine Diskussion der Extraklasse zwischen Troll und Ziegenbock. Doch leider ist der Troll in den Streik getreten, deswegen ist es uns derzeit unmöglich, die Brücke zu passieren. Aber clever, wie wir sind, unterhalten wir uns mit dem Troll so lange, bis er uns nach unserer Trillerpfeife fragt. Aus reiner Höflichkeit lassen wir ihn die Pfeife ausprobieren. Nach der nun folgenden Zwischensequenz ist der Weg frei...

Hinter der Brücke unterhalten wir uns mit dem Dorftrottel und helfen ihm weiter, indem wir die Blumen mit dem Wasser aus dem Eimer gießen. Daraufhin geht es weiter zum Turm, der ebenfalls hinter der Brücke steht. Dort befestigen wir den Klöppel in der Glocke und klingeln kräftig. Ganz unerwartet fällt uns ein mächtiger Haarzopf auf den Kopf, an dem wir sogleich emporklettern. Oben angelangt, befreien wir die arme Rafunzel vom Hexenzauber. Danach machen wir uns auf den Weg zum Dorf, vergessen aber nicht, die

entstandene Melone mitnehmen.

Jetzt ab in die Kneipe, wo wir vom Wirt ein Getränk verlangen. Während dieser unter der Theke kaut, verstopfen wir das Faß mit dem Wachs, wofür wir einen Biergutschein erhalten. Vor der Kneipe holen wir uns selbstverstilich das Bierfaß. Nun machen wir uns auf den Weg zum Mann mit dem Sausophon. Das Instrument legen wir still, indem wir die Melone reinstopfen. Anschließend gehen wir zum Baum der weisen Eule und reden mit ihr. Nach der Konversation haben wir die Feder auf, wandern zum Mittelpunkt des Waldes und nehmen den Stein vor dem Eingang zur Mine. Wir betrachten ihn. Danach tragen wir den Bart und betreten als Zwerg verkleidet die Mine. Das Paßwort lautet selbstmurmelnd „Bier“. Der Wache mit dem Speer geben wir das Bierfaß, woraufhin diese uns in den Vorratsraum frt. Dort kitzen wir den betrunkenen Zwerg, der auf dem Boden liegt, mit der Feder und neh-



Nun sind wir auf dem Weg zur Hexe. Aber zwischendurch werden wir noch von ein paar Holzwürmern in einem Baumstumpf aufgehalten, denen wir versprechen, ein Stck Mahagoniholz zu holen. Doch darum werden wir uns erst spter kmmern. Jetzt noch schnell zum Hexenhaus. Hier holen wir uns einen mit Wasser gefllten Eimer aus dem Brunnen, indem wir erst den Griff am Brunnen benutzen und dann den hochgekurbelten Eimer nehmen. Dann machen wir uns auf den Weg zur Trollbrcke. Dort angekommen, er-

Bohnen des Dorftrottels aus der Pftze zu fischen. Am Dorf angekommen, machen wir uns auf den Weg zum Haus mit der Schokoladen-Trffel-Tr. Da Schweine bekanntlich Trffel lieben, lassen wir Rafunzel auf die Tr los. Im Haus nehmen wir die Imker-Pfeife von der Regalablage und den Hut vom Kleiderstnder. Vor dem Haus benutzen wir die Imker-Pfeife mit dem Bienenstock und nehmen das Wachs daraus. Hinter Calypso's Htte pflanzen wir die Bohnen in den Komposthaufen, woraufhin wir die dadurch

men den Schlssel, der dadurch zum Vorschein kommt. Jetzt gehen wir in die linke Hhle und grabschen uns dort den Haken ber der Fackel, ffnen die Tr mit dem krzlich gefundenen Schlssel und betreten die Schatzkammer. Den dort anwesenden Wchter beschenken wir mit dem Biergutschein, wofr er uns ein Juwel gibt.

Nun verschwinden wir aus der Mine. Wieder im Freien, steigen wir die linke Treppe hoch, wo wir ein Papier unter einem Stein rechts unterhalb des Doppelportals finden. Danach

stattet wir dem traurigen Holzfäller einen Besuch ab und unterhalten uns mit ihm über ein seltenes Metall namens Milrith. Für die Suche danach gibt er uns einen Metalldetektor. Auf dem Weg ins Gebirge (Zwergenmine rechte Treppe hoch) sehen wir die Hütte des Sumpflings. Diesen besuchen wir natürlich auch und unterhalten uns gut mit ihm. Die Suppe schlüttet wir in unser Spezien-Glas, löffeln aber noch die restliche Suppe aus. Als der Sumpfling neue Zutaten für die Suppe holen geht, schieben wir die Kiste beiseite und öffnen die Falltür, klettern aber noch nicht hinab, denn wir wollen ja erst mal ins Gebirge. Also raus und weiter nach rechts.

Im Bild mit der kleinen Magier-Statue benutzen wir den Metalldetektor. Beim Riesen spielen wir auf dem Sausophon, woraufhin dieser, von dem Lärm des Instruments gestört, den Baum so umstößt, daß wir die Schlucht überqueren können. In der Drachenhöhle werden wir beim ersten Mal gehörig angebrutzelt, dank unserer Asbest-Unterwäsche überleben wir's jedoch. Beim zweiten Mal sind wir besser gewappnet und benutzen den Erkältungssaft mit dem Drachen. Nun betreten wir die Höhle erneut und freuen uns über einen neuen Feuerlöscher. Wieder draußen, werfen wir den Haken an den Felsvorsprung über der Drachenhöhle und klettern hinauf. Dort angeln wir mit dem Magnetseil

dem sprechenden Baum unterhalten wir uns, bis er bereit ist, uns einige Zauberwörter zu verraten. Als Gegenleistung müssen wir allerdings zuvor sein rosa Kennzeichen mit Terpentin entfernen.

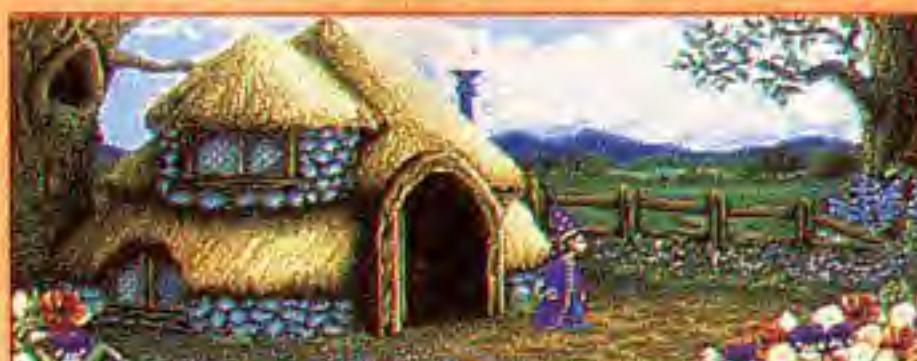
Also gehen wir ins Dorf und betreten den Laden. Dort geben wir den Einkaufszettel der Kobolde dem zweiköpfigen Ladenbesitzer und kaufen zu dem noch einen Hammer und den weißen Geist. Mit dem Bauchladenkrümer verhandeln wir und bieten ihm das Juwel an, nach einem Feilschen kann man bis zu 20 Goldstücke herausschlagen. Beim Dorfsmied legen wir den Stein mit dem Fossil auf den Amboß und erhalten so ein schönes Fossil. Nun gehen wir zum Ausgrabungslöch (ein Bild links vom Zentrum des Waldes) und reden mit dem Archäologen Jones. Wir geben ihm das Fossil und verraten ihm die Fundstelle. Sofort brechen wir zum Metalldetektor auf und durchsuchen den Schmutz. Das gefundene Milrith nehmen wir mit zum Schmied in der Stadt, wo wir es auf den Amboß legen und vom Schmied zu einem Axtkopf verarbeiten lassen. Den schenken wir dem Holzfäller. Dieser zieht auch sofort los, woraufhin wir seine Wohnung durchsuchen und ein Steig Eisen auf dem Tisch finden. Wir löschen das Feuer im Kamin mit Hilfe des Feuerlöschers, bewegen den Haken am Kamin und besorgen ein Stück Mahagoniholz, mit dem wir

steigen die Lianen (linke untere Ecke des Bildes) hinab, wo wir mit Gollum sprechen und ihm die Sumpfsuppe geben. Dafür erhalten wir einen magischen Ring, der uns unsichtbar machen kann. Nachdem wir den Ring aus dem Wasser gefischt haben, sind wir auch schon wieder zum Rafunzelturn unterwegs. Flink an den Haaren hochgekleuert, setzen wir kurzerhand die Holzwürmer auf dem Boden aus und stürzen eine Etage tiefer. Natürlich machen wir denselben Fehler nicht noch einmal und benutzen nun die Leiter mit dem nächsten Loch. Außerdem grapschen wir uns den Holzkeil an der Tür, öffnen sie und steigen in den Keller hinab. Im dunklen Gewölbe öffnen wir den Sarg und fliehen automatisch vor der Mumie nach draußen. Nachdem wir uns ein Herz gefaßt haben, steigen wir wieder in den Untergrund hinab, öffnen nochmals den Sarg und ziehen am losen Verband der Mumie. Danach schnappen wir uns den magischen Stab und verschwinden zum Dorf, wo wir in die Kneipe eilen, um den Zauberern den magischen Stab zu übergeben. Die darauf folgende Frage nach unserem Namen wird selbstverständlich mit Simon beantwortet. Auch geben wir den Zauberern, ohne mit der Wimper zu zucken, die dreißig Goldstücke; schließlich wollen wir unbedingt Zauberer werden.

Uns kommt die Idee, mal die Kiste vor dem Laden zu öffnen, und siehe da, wenig später sind wir in einer Art Vorratskammer der Kobolde, die mit allerlei Schachteln vollgestopft ist. Beim Durchstöbern der vielen Kistchen entdecken wir unser Zauberbuch, nehmen und öffnen es. Wir schieben das gefundene Papier unter der Tür durch. Dann schnappen wir den Rattenknochen, der auf dem Boden liegt, und stochern damit im Schloß der Tür herum. Nachdem der Schlüssel herausgefallen ist, ziehen wir das Stück Papier wieder herein, benutzen den so gewonnenen Schlüssel mit

den Schloß und öffnen die Tür. Auf dem Flur nehmen wir den Eimer mit dem Loch und steigen die Treppe hinunter. Unten grapschen wir das Brandeisen und die Pfefferminzbonbons, öffnen die Eisernen Jungfrau und reden mit dem Druiden. Aus der kleinen Gesprächsrunde steigen wir zunächst wieder aus, weil er uns für einen Fürsten der Dunkelheit hält. Diesen Irrtum klären wir, indem wir uns den Unsichtbarkeitsring ausziehen und erneut mit ihm reden und ihn endlich überzeugen, daß Teamwork in dieser Situation das Sinnvollste ist. Wir quetschen ihn so lange aus, bis er uns verrät, in welches Tier er sich dank seiner besonderen Druidenkraft beim Erblicken eines Vollmondes verwandeln kann.

So haben wir alles, was wir brauchen, um hier rauszukommen. Jetzt ziehen wir dem Druiden den Eimer über den Kopf, benutzen das Brandeisen mit diesem und simulieren so den Vollmond. Das wäre geschafft, der Alte ist geflüchtet, um Hilfe zu holen. Doch plötzlich wird unsere Ruhe gestört, schnell verstecken wir uns in der Eisernen Jungfrau! Einige Tage später kommt auch der Frosch mit einer Säge zurück. Wir öffnen die Eisernen Jungfrau, nehmen die Säge und „öffnen“ das Gitter wie ein echter Knastbruder. Nun begeben wir uns zum Druiden in der Stadt, der in dem Haus mit dem Rad davor sitzt. Er hat Probleme mit seiner besonderen Fähigkeit und bittet uns, ihm eine bestimmte Pflanze von der Schädelinsel zu besorgen. Dafür erhalten wir einen Trank mit einer noch unbekannten Wirkung. Also müssen wir wieder ins Haus des Sumpflings und steigen diesmal die Leiter bei der Falltür hinab. Das lose Brett befestigen wir mit Hilfe des Nagels und des Hammers. Nun ist der Weg zur Insel frei, und wir können uns die Pflanze holen, die wir sogleich dem Druiden geben und den Trank erhalten. Nun müssen wir noch den armen Baum vor



im Loch herum und wiederholen diesen Vorgang dreimal. Unten angekommen, laufen wir ein Bild nach rechts, wo wir einen Stein mit einem Fossil finden. Nun immer weiter nach rechts bis zum Baum mit dem rosa Kennzeichen. Mit

jetzt den Holzwürmern einen Besuch abzutatten. Nach einer kurzen Unterhaltung wollen alle mit uns kommen.

Jetzt wandern wir zu der Kreuzung, die in der Karte eingezeichnet ist; dort nehmen wir den Weg oben rechts und

# LÖSUNG

## SIMON THE SORCERER



dem Holzfäller retten. Das rosa Kreuz beseitigen wir mit dem weißen Geist und sprechen den Baum an, woraufhin dieser uns einige magische Wörter verrät. Schon sind wir bereit für einen Kampf mit der bösen Hexe.

Im Hexenhaus nehmen wir den Besen der Hexe, und sie fordert uns zu einem Duell heraus. Nachdem wir dieses nach einem oder mehreren Versuchen gewonnen haben, erhalten wir ihren Besen. Diesen Verlust kann die Alte aber nicht so einfach hinnehmen, deshalb verwandelt sie sich unfairerweise in einen Drachen. Da dies aber gegen die Spielregeln verstößt, lässt sie uns noch eine Chance: Wir verwandeln uns mit Hilfe des Zauberwortes „Abrakadabra“ in eine Maus und fliehen durch das Mauseloch links neben dem Bett. Wir begeben uns zu der Wand mit dem fehlenden Steigeisen und setzen unseres in das Loch ein. Oben erwartet uns schon ein übel gelaunter Schneemann, doch diesen beseitigen wir, indem wir ein Pfefferminzbonbon essen. Nun ist der Weg zu Sordids Turm frei. Da kurz vor der Tür der Pfad einbricht, benutzen wir den Besen, um über die Schlucht zu kommen. Doch jetzt ist die Tür auch noch magisch verriegelt. Auf gut Glück schlucken wir den Trank des Druiden und schrumpfen plötzlich. Dadurch gelangen wir durch einen Schlitz in der Tür in das

Gebäude. Doch dort erwartet uns ein großer Hund, von dem wir in eine Art Garten gebracht werden. Hier heben wir das Blatt und den Stein auf. Schließlich untersuchen wir noch den Eimer und finden ein Streichholz.

Nachdem wir ins nächste Bild gegangen sind, werfen wir das Hundehaar zum Wasserhahn und schnappen uns das Blatt auf der Pfütze. Dann stecken wir das Streichholz ins Blatt und benutzen noch das andere Blatt mit dem Streichholz – fertig ist das Boot. Damit schippern wir zunächst zu den Samen beim Wasserhahn.

nehmen sie, fahren zurück zum Ufer, zertrümmern die Samenkörper mit dem Stein und benutzen das so entstandene Öl mit dem Wasserhahn. Dann ziehen wir am Seil, dadurch öffnet sich der Hahn, und ein paar Tropfen fallen in die Pfütze. Wir fahren zu deren Mitte, wo wir aber nicht anhalten, sondern zum anderen Ufer gelangen. Dort erst einmal das Wasser anschauen und dann die Kaulquappe fangen, um damit den Frosch, der uns im Weg sitzt, zu erpressen. Jetzt brauchen wir nur noch den Pilz zu pflücken und zu verspeisen,

um wieder groß zu werden.

Ist das geschafft, nehmen wir den Ast vom Baum im Garten. Dann ab ins Haus, wo uns eine Killerkiste überrascht. Beim ersten Mal fliehen wir noch, aber dann ziehen wir mutig in die Schlacht. Indem wir der Kiste den Ast ins Maul stecken, legen wir sie lahm. Jetzt bewaffnen wir uns mit Speer und Schild und gehen in den Keller. Dort benutzen wir den

Speer mit dem Schädel links oben an der Decke, betätigen den Hebel neben der Treppe und holen uns die Kiste unten rechts. Anschließend stellen wir sie auf den Block, betätigen den Hebel zweimal hintereinander und nehmen uns die so freigelegten Kerzen. Wir gehen in die erste Etage, schnappen uns den Stab vor dem Spiegel, das Beutelchen vom Bett und stopfen die

den Dämonen so lange, bis wir sie nach ihren wahren Namen fragen können. Da sie ihn aus Scham und Prinzip nicht verraten wollen, gehen wir zurück in die erste Etage, wo wir dem magischen Spiegel befehlen, uns die Dämonen zu zeigen. So erfahren wir die echten Namen der beiden und schicken sie zurück in die Hölle, indem wir nochmals mit ihnen reden und ein magisches Viereck auf den Boden malen.

Sogleich betreten wir den Teleporter und geben das Ziel ein, von dem wir im Buch gelesen haben. Dort angekommen, sacken wir den Ast ein, der an der Kante zur Schlucht hängt, und den Kieselstein, der schräg unter dem Feueralarm liegt. Wir halten ein Schwätzchen mit dem Verkäufer, woraufhin wir einen Prospekt von ihm erhalten. Bei näherem Betrachten finden wir einen Gummi, der die Prospekte fixiert, diesen benutzen wir mit dem Ast. Jetzt benutzen wir die somit geba-



Socke vor dem Bett ins Beutelchen. Dieses benutzen wir als Mausefalle, indem wir es vor das Mauseloch an der Treppe packen. Außerdem nehmen wir noch das Buch über die magischen Stäbe in der unteren linken Ecke und lesen es. Nun steigen wir in die zweite Etage, wo wir uns die Chemikalie auf dem Tisch mitten im Raum krallen, mit der wir das Schild polieren. Dieses hängen wir flugs an den Haken des mittleren Tisches. Hinten im Regal finden wir noch das Zauberbuch Sordids, das wir ebenfalls lesen. Dann reden wir mit den bei-

stelle Schleuder mit dem Feueralarm, und schon ist der Weg zu den Höhlen frei. Wir klauen allerdings noch die Streichhölzer auf der Ladehöhe. In den Höhlen lassen wir uns das Bohnerwachs nicht entgehen, latschen ein Bild weiter, verwandeln Sordid mit Hilfe des Zauberstabes in Stein und zünden die Gruben mit den Streichhölzern wieder an. Nachdem wir den Zauberstab in die wieder brennende Grube geworfen haben, benutzen wir das Bohnerwachs mit Sordid und haben das Spiel ruhreich gelöst.

# NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Miles to L. West	1	Curse of Darkness	12,-	East Heritage	1	King's Quest 1	1,-	Madame Web	1	Red Baron	1	Site Flight 2	1,-
2000 Arrows Schwerter	1	Curse of the Azure Beach	1,-	Final Fantasy Legend	1	King's Quest 2	1,-	Monkey Island 1	1,-	Red Lightning	1	Star Trek 25th Anniversary	1,-
7th Guest	1,-	Dragon's Lair 2	12,-	Fire & Ignite	1	King's Quest 3	1,-	Monkey Island 2	1,-	Red Storm Rising	1	Star Trek 5	1,-
Almondine Plates	1,-	Dark Hell	1,-	Fish	1	King's Quest 4	1,-	Mosley 6	1	Reigning Queen Anniversary	1	Starship	1
Al Uli Schneekind	-	Day of the Tigris	1,-	Footprints of Death	1	King's Quest 5	1,-	Navy Seal	1	Rox Reindeer	1,-	Starship 2	1
Adventure of Link	1,-	Death Angels of Aragon	1,-	Foolish Phoenix	1,-	King's Quest 6	1,-	Neurosurgeon	1,-	Rings of Melus	1,-	Steel Thunder	1
Arthurs Ringe	1	Deathtrap	1,-	Follett Wars	1,-	King's Quest 7	1,-	New Zealand Story	1,-	Rise of the Dragon	1	Stone Across Europe	1
Above in the Dark	1,-	Demon's Blood	1,-	Goldfinger's Gingers	1,-	King's Quest 8	1,-	Office	1,-	Road to Nowhere	1,-	Sound of Angon	1,-
Alvarez Reality City	1,-	Demon's Blood: The War	1,-	Gateway to the Sun, France	1,-	King's Quest 9	1,-	Police Doctor	1	Rubber 2000	1,-	Sound of Veronika	1
Alvarez Reality Gang	1,-	Galaxy of the Crown	1,-	Gold	1	King's Quest 10	1,-	Pestler Smith	1	Russia	1	Space Across Europe	1
Alvarez Guardians of Eden	1,-	Gold Ve 2	1	Goldberg	1	King's Quest 11	1,-	Peter Van	1	Song of Angon	1,-	Sound of Veronika	1
Alvarez	1,-	Gold Ve 2	1	Goldberg 2	1	King's Quest 12	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alvarez of Power 1970 Edt	1,-	Domestic's Wyvern	1,-	Goldberg 3	1	King's Quest 13	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alps of the Lotus Forge	1,-	Dragon's Lair	1,-	Gold Rush	1,-	King's Quest 14	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv's Tale 1	1,-	Dragon's Lair	1,-	Gold of Thieves	1	King's Quest 15	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv's Tale 2	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar	1	King's Quest 16	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv's Tale 3	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 2	1	King's Quest 17	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks 1947	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 3	1	King's Quest 18	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 4	1	King's Quest 19	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 5	1	King's Quest 20	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 6	1	King's Quest 21	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 7	1	King's Quest 22	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 8	1	King's Quest 23	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 9	1	King's Quest 24	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 10	1	King's Quest 25	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 11	1	King's Quest 26	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 12	1	King's Quest 27	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 13	1	King's Quest 28	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 14	1	King's Quest 29	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 15	1	King's Quest 30	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 16	1	King's Quest 31	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 17	1	King's Quest 32	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 18	1	King's Quest 33	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 19	1	King's Quest 34	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 20	1	King's Quest 35	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 21	1	King's Quest 36	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 22	1	King's Quest 37	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 23	1	King's Quest 38	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 24	1	King's Quest 39	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 25	1	King's Quest 40	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 26	1	King's Quest 41	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 27	1	King's Quest 42	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 28	1	King's Quest 43	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 29	1	King's Quest 44	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 30	1	King's Quest 45	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 31	1	King's Quest 46	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 32	1	King's Quest 47	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 33	1	King's Quest 48	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 34	1	King's Quest 49	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 35	1	King's Quest 50	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 36	1	King's Quest 51	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 37	1	King's Quest 52	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 38	1	King's Quest 53	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 39	1	King's Quest 54	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 40	1	King's Quest 55	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 41	1	King's Quest 56	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 42	1	King's Quest 57	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 43	1	King's Quest 58	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 44	1	King's Quest 59	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 45	1	King's Quest 60	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 46	1	King's Quest 61	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 47	1	King's Quest 62	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 48	1	King's Quest 63	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 49	1	King's Quest 64	1,-	Personified	1	Song of Angon	1,-	Space Across Europe	1
Alv'shawks	1,-	Dragon's Lair	1,-	Goldstar 50	1	King's Quest 65	1,-	Personified	1				

# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Obgleich die meisten verborgenen Rätsel, die der Rolli-Klassiker **Amberstar** so zu bieten hat, inzwischen wohl auch von jedem halbwegs brauchbaren Helden aufs genaueste ergründet worden sind, blieb bis dato ein sehr gut gehütetes Geheimnis dieses ersten Amber-Abenteuers ungelüftet: Hinter der bunten Fassade des Inventory-Menüs versteckt sich nämlich ein umfangreiches Cheat-Menü! Um in den Genuss all der hilfreichen Funktionen, die von der Erhöhung der Erfahrungs- sowie Spellpoints bis zur Hardcopy-Funktion reichen, zu kommen, muß lediglich TEMPUS FUGIT im Inventory-Menü einge-hackt und schließlich die HELP-Taste betätigt werden. Daraufhin erscheint eine Liste der Cheats, die sich von nun an jederzeit durch einfachen Druck auf die entsprechende Taste aktivieren lassen. Die Liste kann selbstverständlich, zu Erinnerungszwecken, an beliebiger Stelle des Spiels mittels HELP-Taste erneut auf den Monitor gebracht werden. Somit dürfte nun also, Dank Lars Hofmann, auch der letzte Amber-Kämpfer sicher sein Ziel erreichen...

Mit hübscher Ninja-Braut, knallig bunten Levels und vielen fiesen Gegnern hat sich unser alter schwarzer Kampf-Spezi Zool mit **Zool 2** aus der n-ten Dimension zurückgemeldet. Logo, daß bei soviel „Mehr“ an Outfit auch die Cheats in Umfang und Funktion zugelegt haben. Martin Lindhorst hat die nunmehr 13 (!) lustigen Wörter bereits ausgeknoebelt und sie für Euch in ei-

ner kleinen Liste samt Wirkung zusammengefaßt. Beachtet bitte dabei, daß die Dinger allesamt im Titelbild, sobald das Zool-Logo den oberen Bildschirmrand erreicht hat, eingegeben werden müssen. Jeder richtig eingegebene Cheat wird vom Programm mit einem rot aufblitzenden Bildschirmrand quittiert. Außerdem gilt wie so oft: Y=Z: VISION: Start mit 20 Leben. ALCENTO: Levelausgänge sind immer offen. OLDENEMY: Zeit spielt keine Rolle. TOUGHGUY: Kollisionsabfrage – ade! SESAME: Start in Level 1. RONSON: Start in Level 2. FUNKYTUT: Start in Level 3. HISSTERIA: Start in Level 4. 7SLURP: Start in Level 5. PLUNGER: Start in Level 6. MARROBONE: Start in Level 7. BUMBLEBEE: Mit RETURN-Taste geht's in den nächsten Level. WARP MODE: Taste Z schaltet Doppelzool an; bei Druck auf C gibt's ein paar Leben mehr; gedrückt gehaltene T-Taste bringt unserem Helden das Fliegen bei.

Da man sich als mächtiger Herrscher über **Die Siedler** nicht nur intensiv um den Häuserbau kümmern muß, sondern auch mit vielen komplexen Problemen wie wirtschaftlichen Mißständen oder streitbaren Nachbarn zu kämpfen hat, erscheint die Lösung der einen oder anderen Mission oftmals nahezu unmöglich. Mit Frank Lebus' Paßwortliste lassen sich nun jedoch schwierige oder uninteressante Aufgaben einfach überspringen:

Level 1: START  
Level 2: STATION  
Level 3: UNITY  
Level 4: WAVE  
Level 5: EXPORT  
Level 6: OPTION  
Level 7: RECORD  
Level 8: SCALE  
Level 9: SIGN  
Level 10: ACORN  
Level 11: CHOPPER  
Level 12: GATE  
Level 13: ISLAND  
Level 14: LEGION  
Level 15: PIECE  
Level 16: RIVAL  
Level 17: SAVAGE  
Level 18: XAVER  
Level 19: BLADE  
Level 20: BEACON  
Level 21: PASTURE  
Level 22: OMNUS  
Level 23: TRIBUTE  
Level 24: FOUNTAIN  
Level 25: CHUDE  
Level 26: TRAILER  
Level 27: CANYON  
Level 28: REPRESS  
Level 29: YOKI  
Level 30: PASSIVE

Levelcode-mäßig geht's auch gleich weiter mit Sebastian Roos' Paßwörtern zum Asteroiden-Ballerknaller **Star-dust**:

Level 2: BJRQAAAAAIMM  
Level 3: CFQQQAAAA-KOL  
Level 4: DFQQQQAAAEDL  
Level 5: EJQQQQAAAEO  
Neben dem Zutritt zur entsprechenden War-Zone erhält man durch Eingabe der obigen Codes zusätzlich ganze neun Ersatzschiffe!

Für die „neueste“ Version 2.0 des Fußballklassikers **Bundesliga Manager Prof.** war bislang weder Cheat noch Trick bekannt. Michael Nisius bereitet diesem äußerst unbefriedigenden Zustand jetzt ein Ende:

Klickt Euch vom Hauptmenü aus bis zu den „Einstellungen“ durch. Dort positioniert Ihr die Spitze Eures Maus-Zeigers exakt in die Mitte des Pfeils im Kästchen „Hauptmenü“. Wenn Ihr richtig liegt, müßte nach einem Druck auf die Taste G

der Bildrand kurz aufblitzen und Euer Konto auf wundersame Weise um 250.000 Deutschmark schwerer sein. Den von Bankrott und schlechtem Spielermaterial gebeutelten Managern unter Euch sei allerdings eher die Taste A angeraten: Wer diese betätigt, wird stolze 99.999.999 Märker in seinem Geldsäckel finden und obendrein mit einer absolut unschlagbaren Mannschaft versorgt sein – na, dann herlich willkommen im Club der Fußballschemmler...

Wer sich in den feucht-kalten Gängen der Unterwasserstation von **Deep Core** schon zu oft einen tödlichen Schnupfen geholt hat, wird sich über Andi Völlingers „altes Hausmittel“ besonders freuen: Bei akutem Energiemangel empfiehlt er die Eingabe von I NEED ENERGY – Atembeschwerden werden von ihm hingegen schon seit jeher mit I NEED OXYGENE bekämpft (in beiden Fällen ist auf Y = Z zu achten). Die Eingabe kann an jeder x-beliebigen Stelle im Spiel erfolgen und ist frei von Nebenwirkungen...

Ohne General ist's eine Qual! Diese überaus schlaue Söldnerweisheit stammt von Sebastian Roos, seines Dienstgrades eingefleischter **Cannonefodder** -Metzelfreak. Da diese hohen Militär-Fuzzis jedoch leider nicht auf den Bäumen des Schlachtfeldes wachsen, mußte sich unser gewitzter Feldherr eine andere Methode überlegen, um ohne viel Aufwand an ein Generalchen zu kommen: Er klickte das Save-Icon an, wählte die Option „Speichern“, legte seine Save-Disk ein und drückte auf OK. Als schließlich nach dem Filenamen gefragt wurde, gab er JOOLS, den Namen des Programmierers, ein. Keine Zehntelsekunde später leuchtete unter dem Exit-Icon plötzlich SCHUMMELM-ODUS AKTIVIERT auf, und ein neuer General ward geboren!

Zensur hin, fernöstliche Brutalität her, in der hierzu lande erhältlichen Version von **Mortal Kombat** spritzt nach einer etwas längeren „Behandlung“ eben doch jede Menge des roten Lebenssafts! Folgt, um das Blut kübelweise über den Screen fließen zu sehen, einfach Martin Richters Anweisungen: Nach dem Virgin-Logo und den Copyright-Hinweisen wird in weißer Schrift auf grauem Hintergrund kurz über den Ehrenkodex berichtet. Gebt, sobald dieser Textscreen erscheint, folgende Wörter ein: CODE, CODE, DIAGNOSTICS, CODE und CHOP-CHOP. Drückt dabei nach jedem Wort die RETURN-Taste und achtet darauf, daß Ihr als Bindestrich bei „Chop-Chop“ das Minuszeichen der Zehnertastatur verwendet (beides gilt auch für die nachfolgenden Eingaben). Das vom Computer anschließend gezeigte rote Titelbild muß Ihr mittels Feuerknopf überspringen. Gebt im daraufhin erscheinenden Hauptmenü (mit den Optionen „Start Game“ und „Options“) DIAGNOSTICS ein, wählt die Options an und tippt ebenfalls DIAGNOSTICS ein (RETURN nicht vergessen!). Wieder im Textscreen angelangt, wird CODE, SECRET, DIAGNOSTICS sowie CHOP-CHOP einge-hackt und das rote Titelbild erneut übersprungen. Im Hauptmenü wird diesmal CHEAT MODE, DIAGNOSTICS und CHOP-CHOP eingegeben; im Optionsmenü genügt ein einfaches DIAGNOSTICS. Anschließend zurück im Textscreen, gibt man DIAGNOSTICS und SECRET ein. Sobald sich nun die weiße Schrift blutrot verfärbt hat, ist der Cheat aktiv! Neben besagten Blutbädern warten nun sogar die originalen Death Blows und Fatality Moves auf Euch...

# ANTWORTEN

## DIE HEISSESEHNTEN

Alle Klarheiten zum Thema **B-17 Flying Fortress** (Frage AJ 12/93) beseitigt Flieger-As Kai Pelzel:

Der Sauerstoffanzeige ist eigentlich keine große Bedeutung zuzumessen, zumal der theoretische Fall einer Zerstörung der Sauerstoffflaschen im Spiel praktisch nie antritt! Die Reserven an lebensnotwendiger Atemluft reichen in jedem Fall, egal, wo sich die Nadel der Anzeige befindet. Die Positionsanzeige ist nur in Verbindung mit einem Leitstrahl von Bedeutung. Ein solcher Strahl wird meist bei einer nächtlichen Bombardierung eingesetzt, um den Piloten sicher zum Ziel zu geleiten. Anhand der Anzeige läßt sich dabei jederzeit die Abweichung vom idealen Kurs feststellen. Da Angriffe jedoch fast ausschließlich bei Tage geflogen werden, kann auch dieses Instrument getrost übersehen werden.

Was es in **Birds of Prey** mit dem ominösen „halbaktiven Radar“ einiger Raketen auf sich hat, erklärt Euch ebenfalls unser schlauer Kai: Es handelt sich dabei um ein spezielles Raketen-Leitsystem. Sobald eine mit diesem System ausgestattete Missile abgefeuert wurde, sendet das eigene Flugzeug einen Radarstrahl aus, der vom feindlichen Jet, so er vor uns bleibt, reflektiert wird. Der reflektierte Strahl wird von unserem Geschoß empfangen und führt dieses wiederum sicher ins Ziel. Für den Piloten bedeutet dies, daß er sein Ziel bis zur Vernichtung vor sich (im Kegel seines Radars) halten muß. Eine mit „Search and Radar“-System ausgestattete Rakete hingegen verfügt über einen eigenen Sender, der in einem relativ engen Kegel Signale abgibt. Sobald sich das Ziel aus diesem „Sichtfeld“ der Missile entfernt hat, schwirrt diese ziel- und nutzlos durch die Gegend.

So, lieber Steve, jetzt pack mal Deine Spitzhacke aus und sperr die Lauschlappen auf, denn Ronny Müller wird Dir umgehend verraten, wie man in **Millennium 2.2** zu Kupfer kommt: Wie schon richtig bemerkt, benutzt der moderne Bergbauer einen oder besser gleich mehrere Grazer für den Abbau des seltenen Metalles. Schnapp Dir also ein paar dieser Erzförderer und schippere damit gemütlich zum Asteroidengürtel (letztes Ziel in der Planetenübersicht). Nach ein paar Tagen Reisezeit endlich am Ziel, beginnen die Grazer selbständig mit der Suche nach sogenannten mineralhaltigen Asteroiden. Sobald einer der Jungs fündig geworden ist (kann mitunter sehr lange dauern!), schaltest Du auf den entsprechenden Grazer um und betrachtest mit kritischem Blick die angezeigte Rohstoffliste. Enthält der angebohrte Himmelskörper nicht genügend Kupfer, laß Deinen Grazer weitersuchen. Ist jedoch der Kupfergehalt einigermaßen akzeptabel, so nimm Deinen Fund ins Schlepptau und düse zurück zum Mond. Es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, bis Du auf diese Weise genügend Rohstoff für die Konstruktion Deines ersten S.I.O.S. zur Verfügung hast – doch einen anderen Weg gibt es nicht! Die erste Basis sollte logischerweise auf einem kupferreichen Planeten errichtet werden, z.B. Leda – damit bist Du dann endlich das zeitaufwendige Asteroiden-Baggern los. Und denke daran, die S.I.O.S. immer mit einem Carack zu befördern, denn so lassen sich Fertiggüter zu neu entstandenen Kolonien schicken und andersherum Rohstoffe (auch Kupfer) wieder zum Mond verfrachten.

# FREEZER ECHE

**Aufschwung Ost:** In den nun folgenden Adressen lassen sich die Geldmittel der jeweiligen Stadt beliebig erhöhen:

Berlin: C23D9B

Brandenburg: C23D9F

Chemnitz: C23DA3

Cottbus: C23DA7

Dresden: C23DAB

Eisenach: C23DAF

Erfurt: C23DB3

Frankfurt: C23DB7

Gera: C23DBB

Görlitz: C23DBF

Halle: C23DC3

Jena: C23DC7

Leipzig: C23DCB

Magdeburg: C23DCF

Neubrandenburg: C23DD3

Plauen: C23DD7

Potsdam: C23DDB

Rostock: C23DDF

Schwerin: C23DE3

Stralsund: C23DE7

Suhl: C23DEB

Weimar: C23DEF

Wismar: C23DF3

Wittenberg: C23DF7

Zwickau: C23DFB

Geld für gesamten Staat: 019793

**Alien 3:** MG-Munition gibt's in Adresse 0368A5. Den Flammenwerfer bringt man mit Adresse 0368A7 wieder auf Vordermann. Wer glaubt, er hätte zu wenige Raketen, sollte sich mal Adresse 0368AB ansehen. Der Exit öffnet sich von ganz allein, wenn man den Wert der Adresse 036871 auf 00 setzt. Danach jedoch keine Gefangenen mehr befreien! Die Zeit läßt sich über Adresse 0368C7 manipulieren.

**Turrican III:** Continues findet man in Adresse 220. Die Anzahl der Leben steht in 174E. Den Wert der Adresse 1758 sollte man auf 40 stellen, somit ist immer genügend Energie vorhanden. Ein paar zusätzliche Smart Bombs verschafft Euch Adresse 1759.

Heißer Dank an kühle Freezer-Freaks geht diesmal an Jan Schleimann, Axel Held und Kendy Brendel.

# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

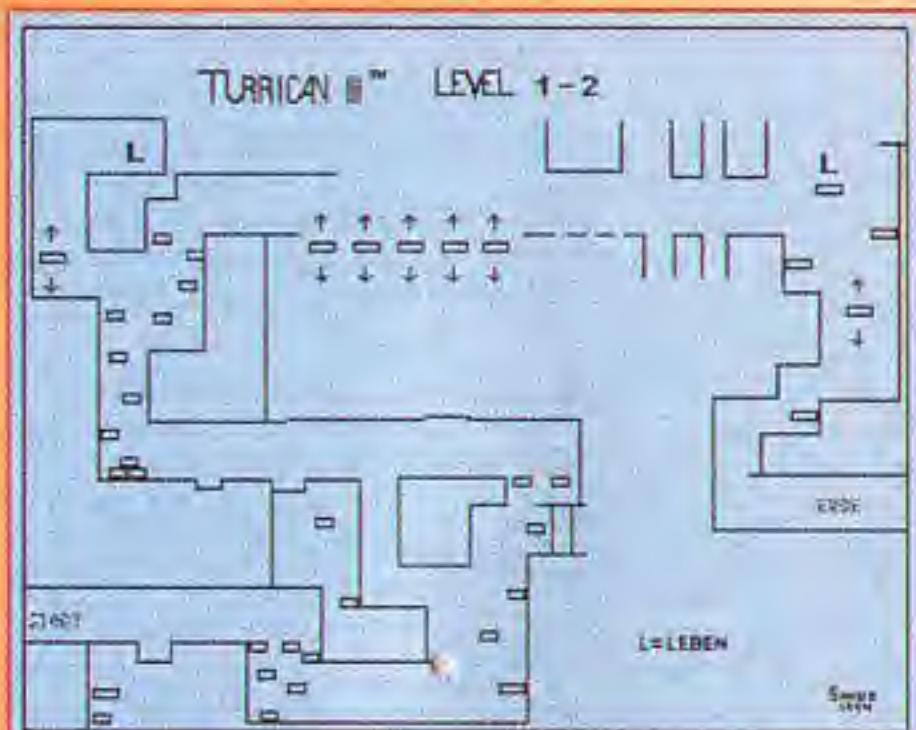
Marcel Smuz, einer unserer treuesten Know How-Lieferanten, hat sich allen Unwegsamkeiten zum Trotz durch die fünf gefährlichen Welten von **Turrican III** geschossen, nur um Euch neben aufschlußreichen Levelkarten mit allerlei Tips und Tricks zu versorgen. Bei all seinen Gewaltmärschen durch feindseliges Territorium benutzte er übrigens den *Modus Normal*. Die anderen Modi unterscheiden sich allerdings nur durch die Stärke der Gegner und die Anzahl der zu findenden Extraleben.

### WORLD 1 (FABRIK)

Allgemein gilt: Die Walker könnt Ihr durch bloßes Draufhüpfen erledigen. Leider gibt's dafür keine Punkte. Beschuß der Behälter befreit jede Menge Aliens. Diese lassen sich mit jedem x-beliebigen Schuß erledigen. Zu empfehlen ist jedoch die Laserwaffe. Die „Teufel“ sind am sichersten mittels Laserkanone aus der Welt zu schaffen. Oberacht: Die grünen Viecher sind in zusammengerolltem Zustand unzerstörbar!

**Level 1-1:** Am Ende des Levels trifft Ihr auf einen Fahrrad. Hier hat sich die Waffe, die sowohl nach oben als auch seitlich schießen kann, am besten bewährt.

**Level 1-2:** Die Löcher im Bo-



den vor den „Teufeln“ dienen als Schutz!

**Level 1-3:** Ihr begegnet dem Welt-1-Endgegner. Dieser wird wie folgt erledigt: Stellt Euch auf eine der oberen Plattformen – dort kann Euch nichts passieren. Sobald das Monster zu schießen beginnt, benutzt Ihr Euren Plasma-Strahl (Seil) an der Decke. Schwingt Euch anschließend auf die andere Seite. Dort angekommen, gleich auf die untere Plattform stellen und losballern. Erscheint der Gegner ebenfalls auf der anderen Seite, beginnt Ihr wieder von vorne.

### WORLD 2 (WASSER)

Allgemein gilt: Die Viecher mit den Blasen sind neu. Kümmt Euch immer zuerst

um die Viecher und nicht um die Blasen.

**Level 2-1 – 2-3:** siehe Karten. Welt-2-Endgegner (Riesenkrake): Stellt Euch in die linke

Tentakel und killt als letztes den linken oberen Arm der Krake.

### WORLD 3 (SCHROTTPLATZ)

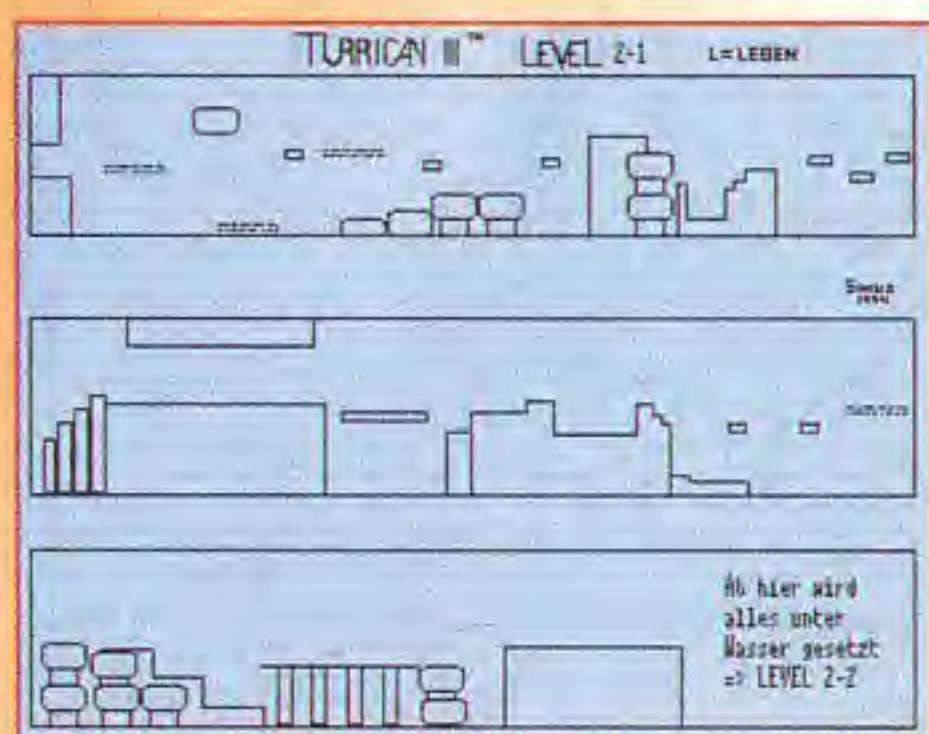
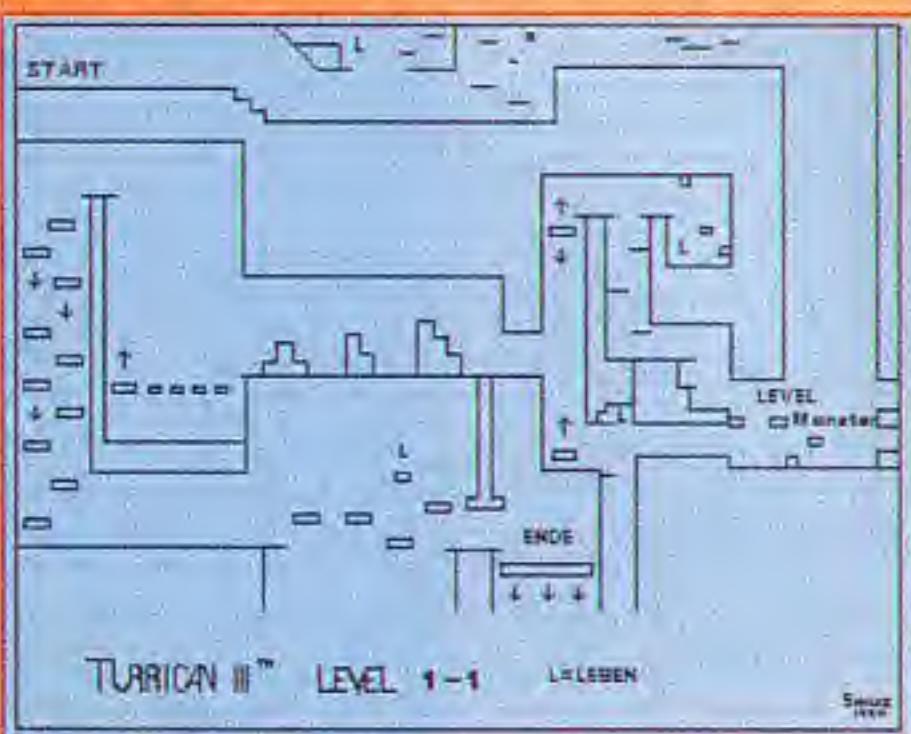
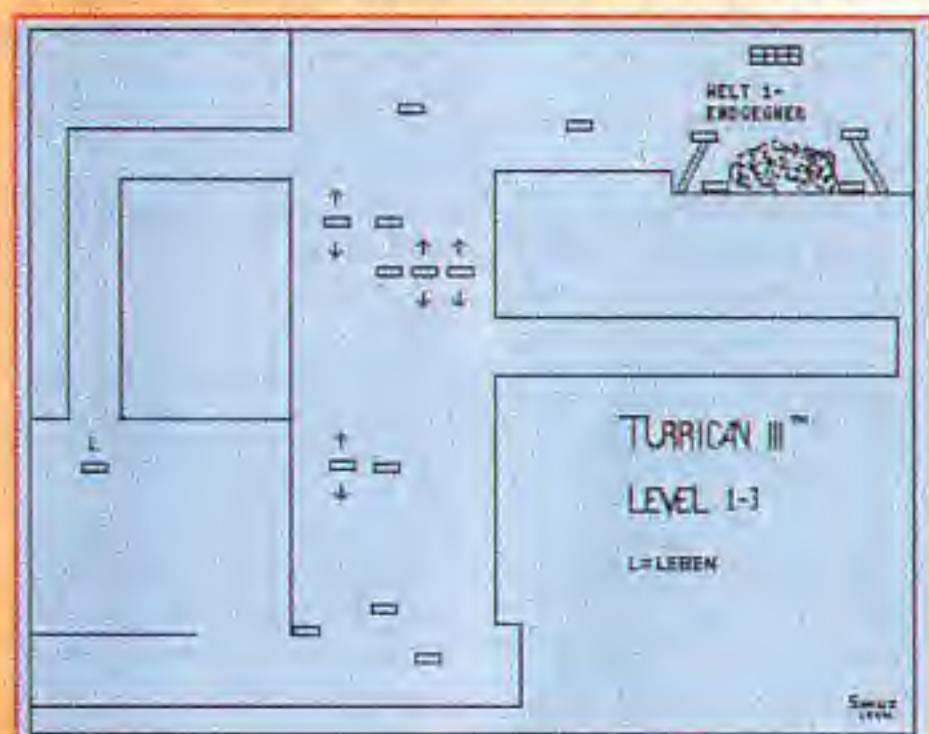
**Level 3-1:** Hier muß schnell von einer zur anderen Plattform gesprungen werden, da diese unter dem Gewicht Eures massiven Körpers ruckzuck zusammenbrechen.

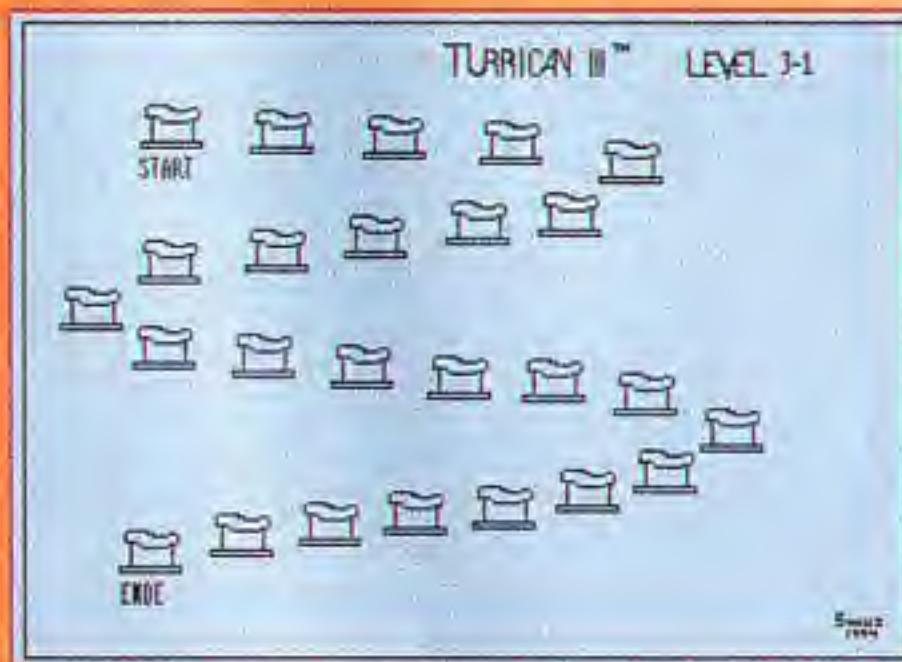
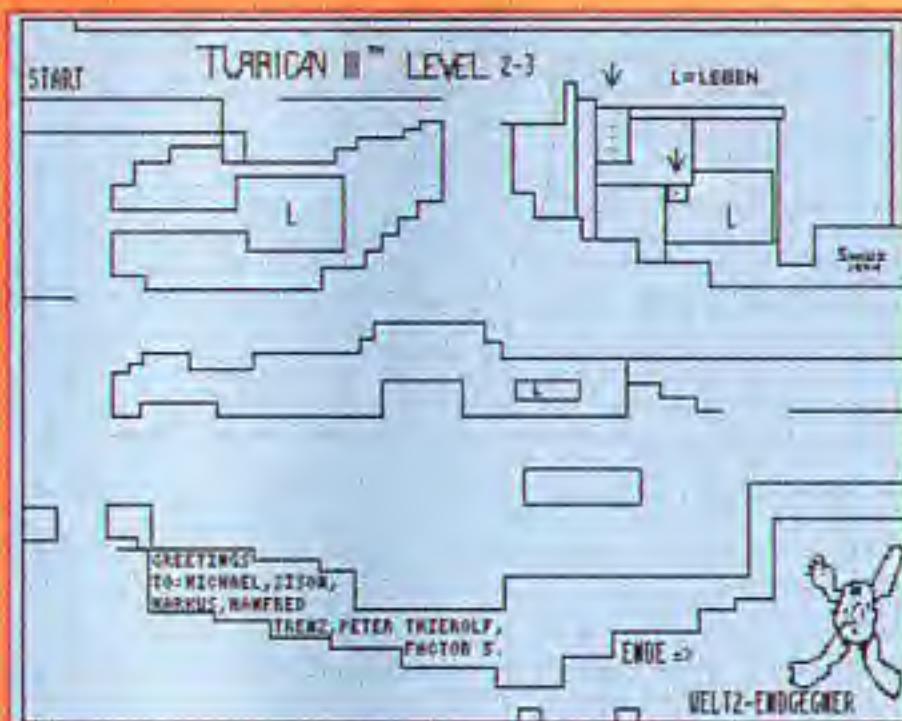
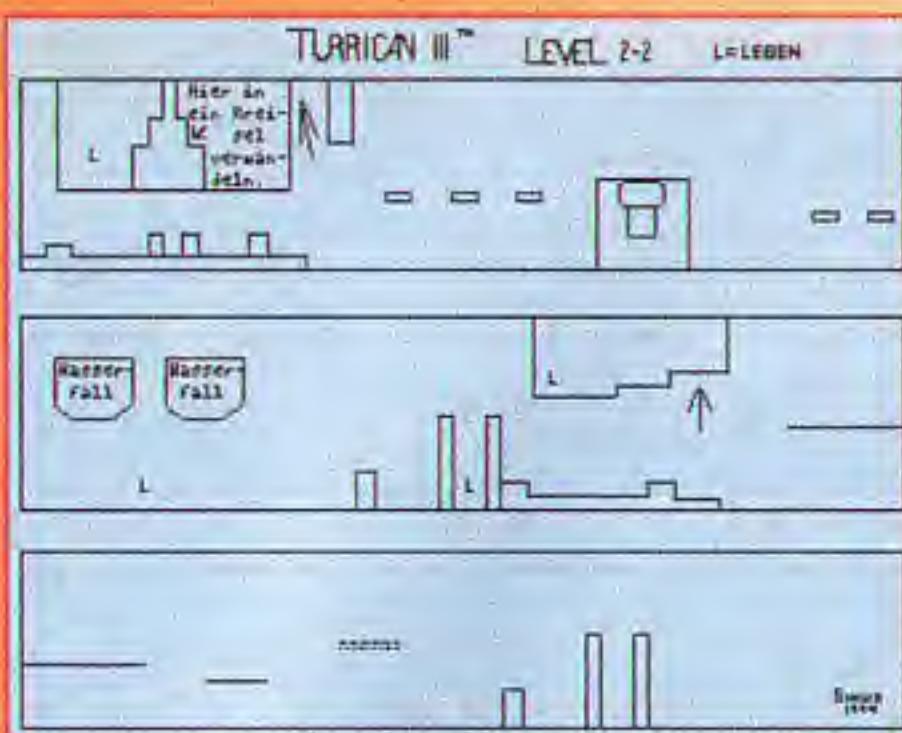
**Level 3-2:** Drei Zwischenmonster harren Euer:

1. Die Hand (bekannt aus Turrican I): Die Gichtkralle läßt sich am einfachsten mit einem Streuschuß vernichten. Der Einsatz Eurer Superwaffe ist nicht nötig, jedoch allemal erfolgversprechend.

2. Der Vogel: Auch beim Piepmatz lohnt der Streuschuß. Sobald Ihr vom Gegner beschossen werdet, solltet Ihr schnell Kreisel spielen.

3. Der Schrottplatz-Wächter: Positioniert Turrican so ziemlich in die Mitte, denn auch wenn der Wächter mit seinem





albernen Herumgehüpfe beginnt, kann Euch dort nicht sehr viel passieren. Waffe: Laserkanone.

**Level 3-3:** Zwischenmonster (Panzer) – stellt Euch an den linken Rand. Der Panzer gibt seltsame Dampfwölkchen von sich – springt immer über die letzte Wolke hinüber und ballert sodann mit der Laserkanone, was das Zeug hält. Damit Ihr vom Panzer und

seiner Hand nicht zerquetscht werdet, müßt Ihr schließlich auf den Rand des Panzers springen.

**Welt-3-Endgegner (Kran):** Klettert rechts auf den Stein und feuert drauflos, dabei zusätzlich auf die von rechts anrollenden Felsbrocken achten. Auch hier ist die Laserwaffe erste Wahl.

**WORLD 4 (ALIENS):** Allgemein gilt: Die Spinnen-

nester lassen sich entweder durch eine starke Waffe (z.B. Laser) oder durch Draufhüpfen zerstören. Werdet Ihr von einer Spinne angegriffen, rüttelt mit dem Joystick einfach nach links und rechts – das Biest fällt dann tot um.

**Level 4-1:** Nichts Besonderes.

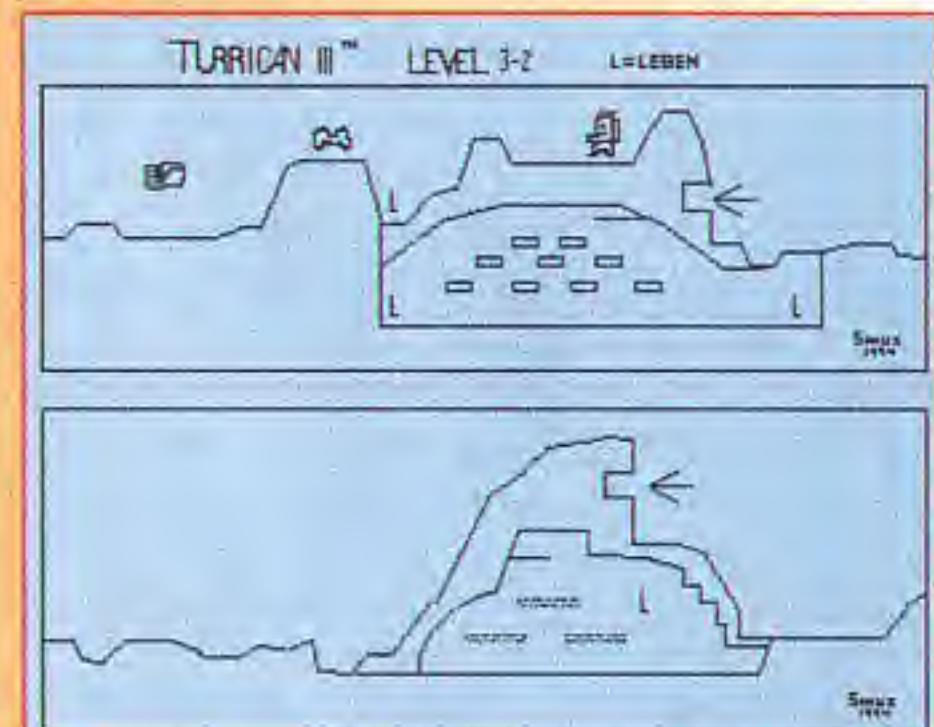
**Level 4-2:** Auf dem Zug gilt es nach einer Weile, sehr große Abgründe zu überqueren. Mit Hilfe der Kreise jedoch kein unlösbares Problem: einfach von einem zum anderen hüpfen. Am Ende erwartet Euch ein Levelmon-

nen leicht auszumanövrirenden Streuschuß – läßt Eure Waffe sprechen!

#### WORLD 5 (FABRIK II):

**Level 5-1:** Der Endgegner besteht aus einem Kreis mit Waffen. Stellt Euch einfach auf die Plattform in der Mitte und benutzt die Superwaffe.

**Level 5-2:** Als Endgegner steht Euch ein Riesen-Walker mit einer Funzel auf dem Kopf gegenüber. Begebt Euch zum hinteren Teil des Blechheinis und versucht, auf ihn zu springen. Ballert dann, am besten mit einer Laserwaffe, aus vollen Rohren auf



ster. Die Kreise, die um das Gesicht angeordnet sind, werden nacheinander auf Euch abgeschossen. Mit einer Laserkanone solltet Ihr damit allerdings keine Schwierigkeiten haben: Stellt Euch in die linke Ecke und feuert.

**Level 4-3:** Am Ende dieses Levels begegnet Ihr dem Welt-4-Endgegner: Er ist das Oberhaupt der Alien-Familie. Postiert Euch ganz links, wartet, bis der Oberalien einen Schuß auf Euch abgegeben hat, und zerstört das ankommende Projektil. Das Biest benutzt danach nur noch ei-

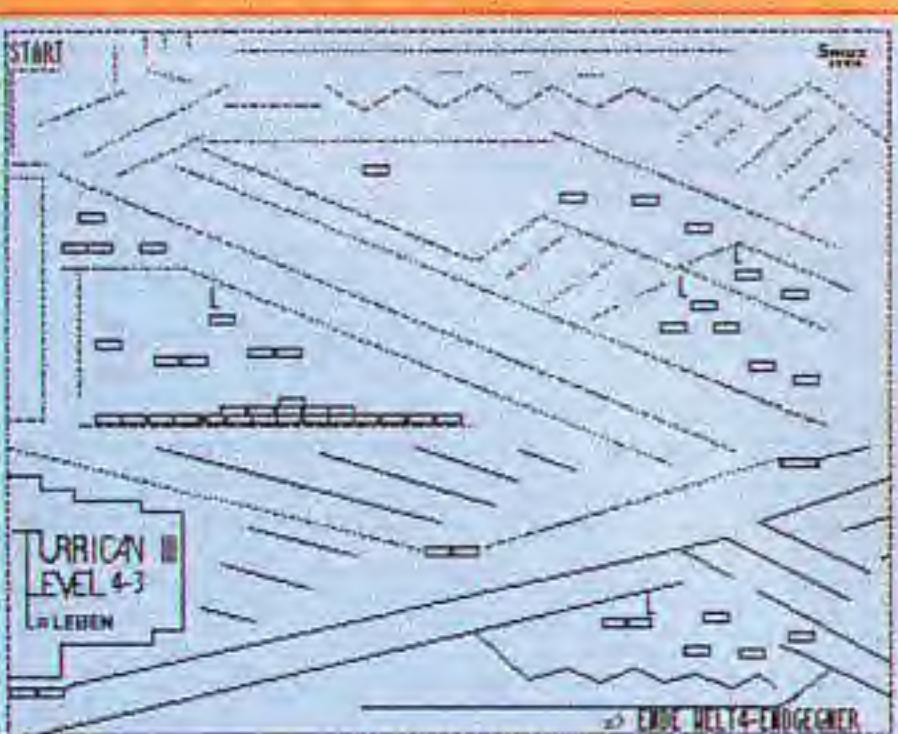
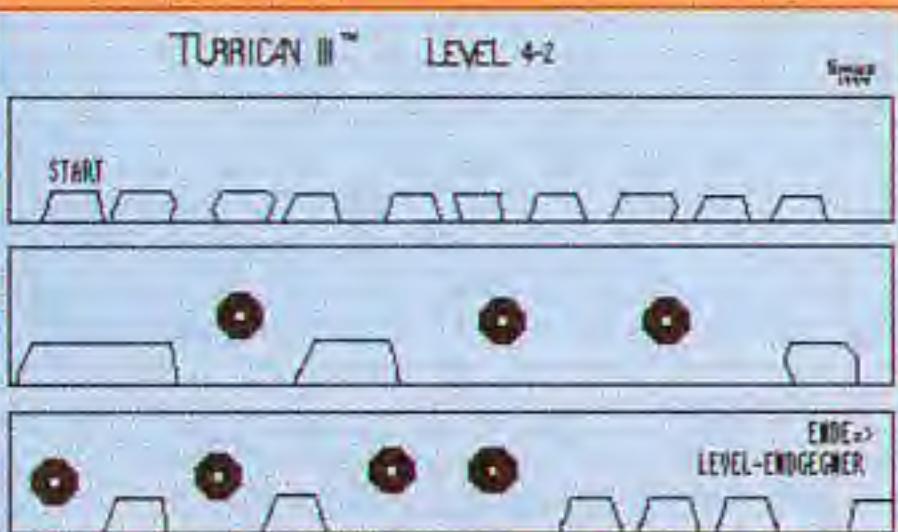
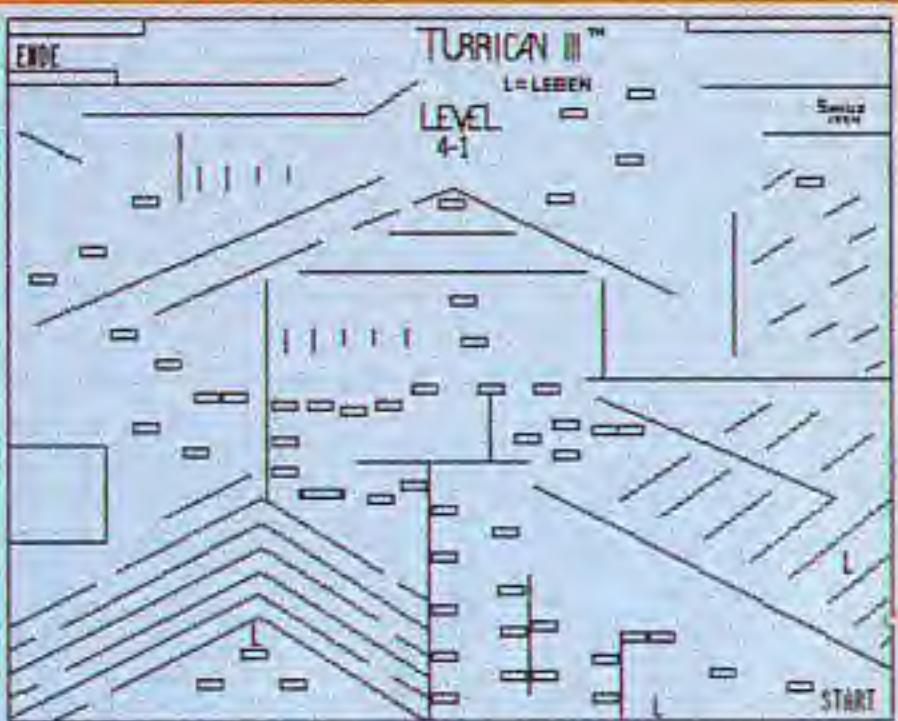
die Lampe des Robbis. Nehmt Euch dabei vor den Elektrostrahlen in acht. Werdet Ihr von ihnen getroffen, wird Euch nicht nur Energie abgezogen, sondern Ihr landet überdies wieder am Boden.

**Level 5-3, das Finale:** Bevor Ihr der Maschine begegnet, müßt Ihr gegen ein Skelett hinter einer Wand antreten. Benutzt den Kreisel und ballert, was das Zeug hält. Nach einer Weile erscheint dann die Maschine. Eigentlich existiert keine richtige Taktik, um diesem Koloß beizukommen. Wichtig ist vor allem,



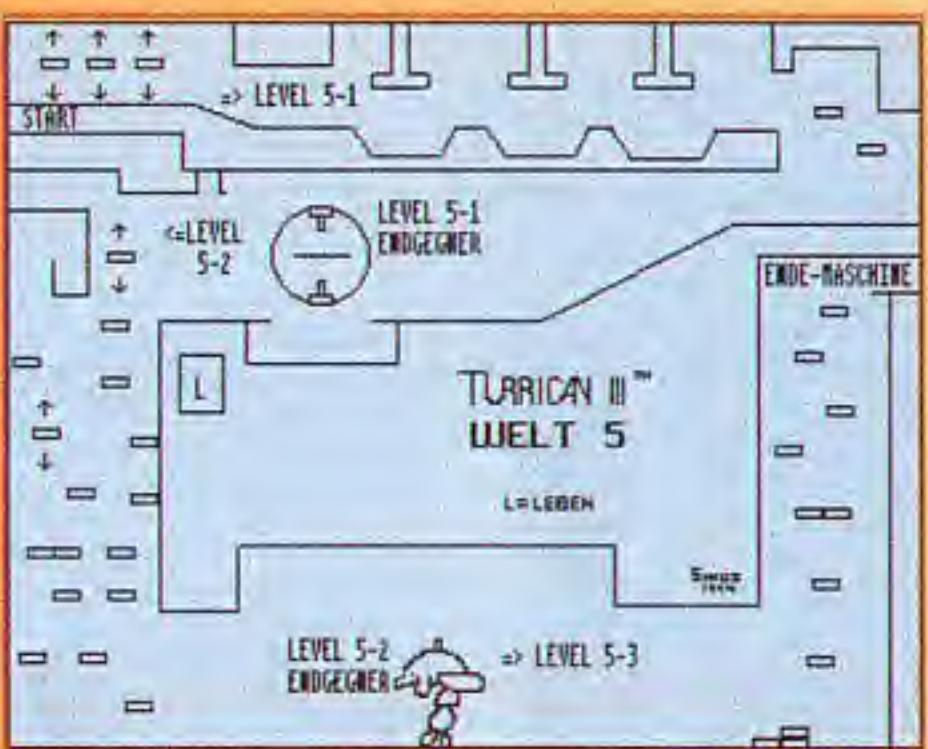
# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN



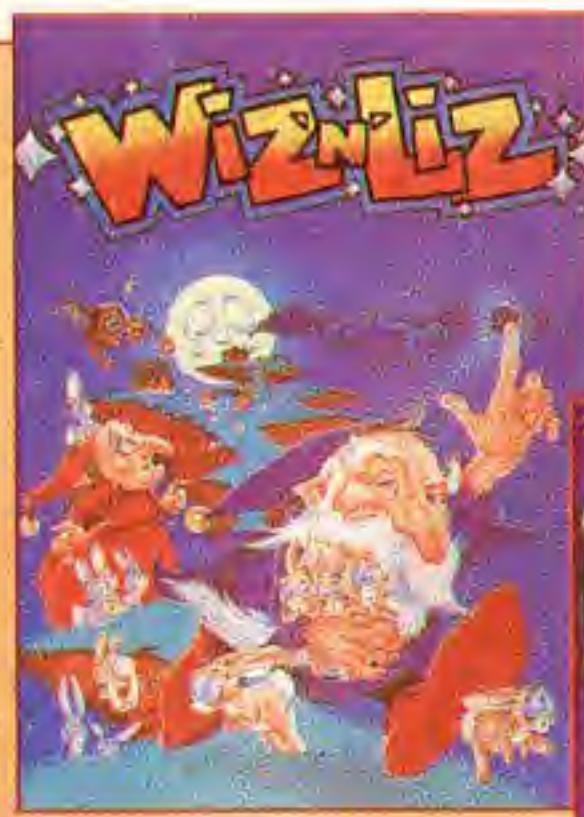
daß Ihr vor den Zauberstrahlen weglaufen und der Maschine gleichzeitig eine auf den Pelz brennt. Habt Ihr schließlich auch dem letzten Un-

getüm ein schreckliches Ende bereitet, dürft Ihr auf den Abspann gespannt sein! Was dort zu sehen ist, bleibt ein Geheimnis...

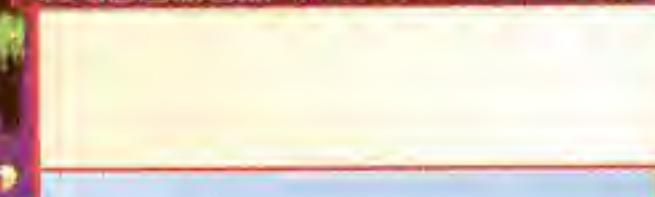


## WIZ'N'LIZ

	APFEL	AVOCADO	BANANE	BIRNE
APFEL	1 BONUS Buchstabe extra	1 Land wieder auf	Shop wird geöffnet	Rollen-tausch
AVOCADO	1 Land wieder auf	Alle BONUS Buchst.	45 Extra-Sekunden	200 Extra-Sterne
BANANE	Shop wird geöffnet	45 Extra-Sekunden	Schwarz-Weiß-Bild	45 Extra-Sekunden
BIRNE	Rollen-tausch	200 Extra-Sterne	45 Extra-Sekunden	Zw.-Spie "Memory"
BLUMEN-KOHL	Zeit ver-doppelt	50.000 Punkte	Einkauf im Shop billiger	1 Land wieder auf
ERD-BEERE	50.000 Punkte	BONUS Runde doppelt	Magischer Diamant	Zw.-Spie "Arkanoid"
KARTOF-FEL	Uhr stoppt	1 Land wieder auf	Hinweise ein-kauten	1 Land wieder auf
KAROTTE	5.000 Punkte	5 Extra-Sterne	50 Extra-Sterne	Zw.-Spie "Space-Invader"
KIRSCH	150 Extra-Sterne	Früchte werden zu Pilzen	Bild-schirm flackert	175 Extra-Sterne
MANGO	75 Extra-Sterne	NICHTS	1 Land geschlos-sen	100 Extra-Sterne
ORANGE	Früchte werden getauscht	10.000 Punkte	NICHTS	40 Extra-Sekunden
PILZ	"Fruit Returner" aktiv	Extra-Leben	Uhr läuft langsam	50 Extra-Sekunden
ZITRONE	100.000 Punkte	1 Extra-Stern	Früchte werden zu Time-icon	2 Sterne für Einen
ZWIEBEL	Magischer Rubin	125 Extra-Sterne	Zw.-Spie "Sternen-taler"	Früchte werden getauscht



Dirk Sobecki hat sich als großer **Wiz'n'Liz**-Cocktailmixer erwiesen und für alle anderen Freunde fruchtiger Mischungen sämtliche Kombinationen der Zutaten inklusive ihrer Wirkungen zusammengestellt.



LÄUFER- NR.	KRD- BEERE	KARTOF- FEL	KAROTTE	KIRSCHEN	MANGO	ORANGE	PILE	ZITRONE	ZWIEBEL
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	50.000 Punkte	Uhr stoppt	5.000 Punkte	150 Extra- Sterne	75 Extra- Sterne	Früchte werden getauscht	"Fruit Returner" aktiv	100.000 Punkte	Magi- scher Rubin
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	BONUS Runde doppelt	1 Land wieder auf	5 Extra- Sterne	Früchte werden zu Pilzen	NICHTS	10.000 Punkte	Extra Leben	1 Extra- Sterne	125 Extra- Sterne
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Magischer Diamant	Rinweise ein- kaufen	50 Extra- Sterne	Bild- schirm flackert	1 Land geschlos- sen	NICHTS	Uhr läuft langsamer	Früchte werden zu Time-Icon	Zw.-Spiel "Sterne- Taler"
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Zw.-Spiel "Arka- noid"	1 Land wieder auf	Zw.-Spiel "Space Invader"	175 Extra- Sterne	100 Extra- Sterne	40 Extra- Sekunden	50 Extra- Sekunden	2 Sterne für Einen	Früchte ge- tauscht
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	ver- schieden	"Game over" ???	???	Schatten Bild- schirm	25.000 Punkte	???	Zw.-Spiel "Heli- copter"	Keine weißen Buchst.	5 Extra- Sek.
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	10 Extra- Sekunden	pro Hase 2.500 Punkte	Punkte ver- doppelt	Sterne ver- doppelt	Zw.-Spiel "Glücks- rad"	Zw.-Spiel "Ziel- werfen"	60 Extra- Sekunden	Zw.-Spiel "Demo"	"Rück- wärts- gang"
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	pro Hase 2.500 Punkte	1 Land wieder auf	20 Extra- Sekunden	1 Land wieder auf	Magischer Smaragd	Zw.-Spiel "Nibbler"	250 Extra- Sterne	Zw.-Spiel "Fragen"	???
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Punkte ver- doppelt	20 Extra- Sekunden	Zw.-Spiel "Sound- Test"	100.000 Punkte	ver- schieden	pro Hase 500 Punkte	Früchte werden Sterne	60 Extra- Sterne	Früchte länger haltbar
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Sterne ver- doppelt	1 Land wieder auf	100.000 Punkte	Zw.-Spiel "Flug- hasen"	1 Extra- Sekunde	1 Land wieder auf	1 Level über- springen	diverse Pass- wörter	20.000 Punkte
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Zw.-Spiel "Glücka- rad"	Magi- scher Smaragd	ver- schieden	1 Extra- Sekunde	2 Time- Icon für Eins	10 Extra- Sekunden	250.00 Punkte	ver- schieden	20.000 Punkte
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Zw.-Spiel "Ziel- werfen"	Zw.-Spiel "Nibb- ler"	pro Hase 500 Punkte	1 Land wieder auf	10 Extra- Sekunden	1 Extra- Punkt	Hohe Sprung- kraft	Zw.-Spiel "Eins von Drei"	10 Extra- Sek.
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	50 Extra- Sekunden	250 Extra- Sterne	Früchte werden Sterne	1 Level über- springen	250.000 Punkte	Hohe Sprung- kraft	Magischer Saphir	300 Extra- Sterne	Kein Hinter- grund
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Zw.-Spiel "Demo"	Zw.-Spiel "Fragen"	80 Extra- Sterne	diverse Pass- wörter	ver- schieden	Zw.-Spiel "Eins von Drei"	300 Extra- Sterne	1 BONUS Buchstabe weniger	250.000 Punkte
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	"Rück- wärts- gang"	???	Früchte länger haltbar	20.000 Punkte	1 Land geschlos- sen	30 Extra- Sekunden	Kein Hinter- grund	250.000 Punkte	Hasen zerplat- zen nicht

SPARSCHWEIN-PHONE

0391/5419000

SPARSCHWEIN-FAX

0391/5419004



# SPARSCHWEIN

## AMIGA CD<sup>32</sup> - DIE POWERCONSOLE 659,-

CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 16 MB Farben, 14MHz, 88020 CPU, 16MB RAM, Control Pad inkl. 2 Spielen.

### CD<sup>32</sup> GAMES

Pinball Fantasies CD /D Generation /ZOOL /James POND II /Alfred Chicken /Sensible Soccer /Liberation /Morph /Arabian Nights /Sleepwalker /Now that's what I call Games 1+2 /Deep Core /OverKill + Lunar C/John Barnes Football /Lotus Turbo Trilogie /Labyrinth a. Time /Pirates Gold /Trolls IT FX /Photoworks /Mean Arenas /Castles 2 /... laufend Neuerscheinungen !!!!

### AMIGA 1200

Der Aufsteiger - AMIGA, 88020 CPU 14 MHz, 2MB CHIP-RAM

### AMIGA 1200 HDD 120

Wie oben, mit 120 Mbyte 2,5 Zoll Festplatte intern.

### AMIGA 4000

Amiga 4000 JGA/H/120

Weitere Modelle auf Anfrage.

### Monitor Commodore 1084 S

14" Color, intern. Stereo Verstärker

### Monitor Commodore 1942

14" Color 0,29 mm Dolphich, intern. Stereo Verstärker

optimal für A 1200 / A 4000.

### HP Deskjet 510

Tintenstrahldrucker B/W, 100 x 300 DPI

### Modem TKR Speedstar 144

Hayes kompatibel, externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5

### AMIGA Workbench 2.1

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04

### Activity Pak

Opalint 4 AGA, Amiga 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA.

### SUPER NINTENDO

Grundgerät ab

585,-

1098,-

ab 2250,-

385,-

695,-

578,-

398,-

85,-

130,-

180,-

Weitere Hardware und Games zu Superpreisen!

**Sparschwein** Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg  
Alle Preiseang. in DM, zzgl. Fracht- u. Verpackungspausch., Lieferung per NN- Angebot  
freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Commodore  
und Super Nintendo sind eingetrag. Warenzeichen.



Vertrieb von Software & Hardware  
Postfach 710462 \* 22164 Hamburg  
Tel: 040/642 82 25 \* Tel: 040/6426913  
Fax: 040/ 642 69 13

### Software, Hardware-Zubehör, CD-ROM & PD

#### Textverarbeitung:

Final Copy II	(D)	DM	160,-
Final Writer	(D)	DM	305,-
AMI Write AGA	(D)	DM	160,-
PPrint 3	(D)	DM	134,-

#### Sonstiges:

Workbench 2.1: 5 Disketten + Arexx & WB2.1 Handbuch (D)	DM	79,-
Kickstart ROM 2.04	DM	29,-
Kickstart Umschalter für Kickstart ROM's 1.3/2.04	DM	29,-

#### Grafik: (Weitere Grafikprogramme lieferbar)

Adorage 2.0 AGA	(D)	DM	200,-
Brilliance		DM	279,-
ChariSSA 2.04	(D)	DM	200,-
ChariSSA Pro. 3.0	(D)	DM	468,-
DPAINT IV AGA	(D)	DM	199,-
Personal Paint	(D)	DM	70,-

#### Büro:

TurboCalc 2	(D)	DM	134,-
Maxon Twist	(D)	DM	229,-

#### Programmiersprachen: (Weitere Programmierspr. lieferbar)

AMOS Creator	(D)	DM	85,-
AMOS Professional		DM	85,-
DAS AMOS BUCH	(D)	DM	49,-
MAXON ASM	(D)	DM	119,-

#### Utilities: (Weitere Utilities lieferbar)

PC-Task	(D)	DM	85,-
Diavolo Backup	(D)	DM	89,-
Photo Wox	(D)	DM	159,-
Pelican Press	(D)	DM	103,-

Weitere Programme lieferbar

Bestellannahme Mo. bis Sa. von 9.00 bis 19.00 Uhr

Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und  
Zahlungsbedingungen, Lieferung per Versandkosten oder  
Nachnahme möglich, zuzügl. Versandkosten. Lieferung  
solange der Vorrat reicht. Angaben inklusive.

Bestellannahme:  
Telefon: 040/ 642 69 13

# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

Wenn am Ende eines **Mortal Kombat**-Fights in großen Lettern „Finish Him!“

am Monitor prangt, gilt es, schnell die richtige Joystick-Kombination einzusetzen, um

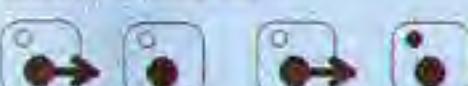


Johnny Cage: Powerschlag



VOR, VOR, VOR, FEUER

Sub-Zero: Kopfzerbrecher



VOR, UNten, VOR, FEUER

Kano: Herzgreifer



ZURÜCK, ZURÜCK, FEUER

Scorpion: Höllenfeuer



RICHTIGE ENTFERNUNG ZUM GEGNER,  
UNten, UNten, FEUER

Rayden: Headbang



VOR, VOR, ZURÜCK,  
ZURÜCK, ZURÜCK, FEUER

Liu Kang: Rotationskick



VOR, 360° DREHUNG, FEUER

Sonya Blade: Todeskiss



VOR, VOR, ZURÜCK, ZURÜCK,  
FEUER,  
FUNKTIONIERT AUCH AUF  
ENTFERNUNG!



mittels der berüchtigten Death Blows dem Gegner den letzten Funken Leben aus dem Körper zu blasen. Welche Joystick-Aktionen nun bei den unterschiedlichen Kämpfern ihren ganz speziellen Death Blow auslösen, verrät Euch Hakan Baran (S.68).

Das „Game Solving Department“, wie sich ein paar Jungs aus Denzlingen zu nennen pflegen, hat für alle **Body Blows Galactic**-Fans neben jeder Menge schlagkräftiger Tips eine Beschreibung aller Kontrahenten erarbeitet, mit deren Hilfe es auch diversen Freizeit-Prügeln ein leichtes sein sollte, den vielen

teil sind außerdem Fighter, die mit einer Distanzwaffe den Gegner in die Deckung zwingen, um ihn dann mit einem langen Kick oder Flying Kick anzugreifen. Im Falle eines gegnerischen „Flugangriffs“ ist es ratsam, entweder, vorausgesetzt man ist schneller, dem Feind entgegenzuspringen, oder einen Sekundenbruchteil abzuwarten, um dann den Angriff zu unterschlagen. Übrigens kann man nur von dem Körperteil verletzt werden, das auch den Schlag ausführt. Findet man also eine „Lücke“ am Gegenüber, lässt sich selbst ein kräftemäßig überlegener Fighter besiegen.



fiesen Gegnern eine ordentliche Packung zu verpassen. Wie bei allen Kampfspielen gilt auch hier generell: Der Schnellere gewinnt. Von Vor-

Kämpfer, die nach nur einer Joystickbewegung eine ganze Reihe von Schlägen selbstständig durchführen, sind für den Spieler besonders wertvoll, da

## Media Point

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

### Games

Preishits (solange Vorrat reicht!)	
A-Train	89,95
A-Train Construction Set	39,95
Area Of The Pacific	79,95
Airbus A320	ab 79,95
Altimeter	79,95
Anasazi	89,95
<b>Aufschwung Ost</b>	<b>69,95</b>
Bald's Bad Day	89,95
Barry Blows Galactic	59,95
Battle Isle 2	89,95
Brian The Lion	69,95
Bumtime	79,95
Burning Steel	79,95
Campaign 2	79,95
Cannon Fodder	59,95
<b>Christopher Columbus</b>	<b>79,95</b>
Cool Spot	69,95
Dune 2	59,95
Der Clan	69,95
Der Palast	69,95
<b>Der Schatz im Silbersee</b>	<b>79,95</b>
Die Höhle der Löwen	79,95
<b>Die Siedler</b>	<b>89,95</b>
Disposable Hard	69,95
Dogfight	69,95
Dungeon Master 2	79,95
<b>Ediotaria</b>	<b>69,95</b>
<b>Elisabeth</b>	<b>69,95</b>
Erie 2	59,95
Elysium	79,95
Empire Deluxe	79,95
Felidae Of Glory	79,95
Globulus	59,95
Goblins 3	79,95
Grand Prix	75,95
Gunship 2000	69,95
Hatrick	79,95
Hired Guns	69,95
History Line	79,95
Ishar 2	59,95
<b>Jurassic Park</b>	<b>59,95</b>
K 240	59,95
Kingmaker	79,95
King's Quest 5	89,95
Legend Of Sorasai	89,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Matthäus	69,95
Mad Burger	79,95
Mad Max	79,95
Mad Max 2	69,95
Mad Max 3	79,95
Mad Max 4	79,95
<b>Mad Kombi</b>	<b>59,95</b>
NASCAR	69,95
Pirates Gold	69,95
Pizza Connection	79,95
Prime Mover	59,95
Second Summit	69,95
Shadow Of The Comet	65,95
Simon The Sorcerer	79,95
Soccer Kid	59,95
Space Hulk	69,95
Star Trek	69,95
<b>Starwarsachse 2 (DSA 2)</b>	<b>79,95</b>
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk	39,95
T.F.X. +	89,95
Tombola	69,95
Tumcan 3	69,95
Uridium 2	49,95
Wing Commander (dt.)	49,95
Winter Olympia	69,95
<b>Zeppelin</b>	<b>79,95</b>
Zool	59,95

### Games speziell für A1200

1600	79,95
<b>Anasazi</b>	<b>69,95</b>
Body Blows Galactic	59,95
Burntime	79,95
Diggers	79,95
<b>Jurassic Park</b>	<b>69,95</b>
Sim Life	69,95
Star Trek 25th Anniversary	69,95
Twilight 2000	69,95
Zool	59,95

### Amiga CD 32

Amiga CD 32 / Amiga-Konsole mit CD-ROM: 699,-  
Gehäuse-Titel auf Anfrage, da Konsole brandneu!

### Joysticks

Advanced Gravity Game Pad	49,95
<b>Advanced Gravity Joystick</b>	<b>59,95</b>
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
<b>Competition Pro Mini Special</b>	<b>29,95</b>
Competition Pro Mini Star	35,95
QuickJoy I	7,95
QuickJoy Supercharger	19,95

### Bestellannahme

Telefon (030) 621 80 21  
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

es dem Kontrahenten in dieser Zeit nicht möglich ist, zu reagieren. Im sogenannten Mercy Mode liegt der Gegner, nach einem extrem guten Schlag von uns, mehrere Sekunden hilflos am Boden. Greift ihn in dieser Zeit keinesfalls an, denn sonst bekommt Ihr, sobald der Knabe wieder auf den Beinen ist, sofort eins auf die Mütze! Eine weitere Gemeinheit stellt die Geheimtechnik des Computergegners dar: Der Rechner muß, im Gegensatz zu Euch,

kurze Distanzen sind in seinem Repertoire abgedeckt. Auch seine Geschwindigkeit läßt nichts zu wünschen übrig. Luka: Mittel. Der Drehwurm ist entweder keine Überraschung oder leicht zu unter schlagen; nur der Eiszapfen greift die obere und untere Deckung an - richtigen Ab stand vorausgesetzt.

Komm: Geborener Verlierer.

### Junior:

Char: Ein angenehmer Gegner und der beste Fighter.



seinen „Trick“ nicht „aufladen“ - wer also gleichzeitig mit dem Compi seinen Geheimkick ausführen möchte, zieht dabei immer den Kürzeren! So, nun wollen wir uns die zwölf galaktischen Überhelden mal näher ansehen:...

Verwendete Abkürzungen:

Char: Charakter

Naka: Nahkampf

Komm: Kommentar

Ghtk: Geheimtechnik

Luka: Luftkampf

### Wara:

Char: Schwächster Computergegner, schwächster Spieler. Prädikat: Billig!

Ghtk: Der Odolpuster bringt keinen Energieabzug, lediglich Immobilisation.

Naka: Ganz gut. Lange und

Ghtk: Ist ganz nützlich, hat jedoch den Nachteil, daß er unterlaufen werden kann.

Naka: Perfekt! Die Kombinationen „The Blitz“ und „Hook“ sind nahezu unschlagbar und erleichtern jeden Gegner um rund ein Drittel seiner Energie.

Luka: Gut. Der „Iron Upper cut“ holt jeden Luftkicker auf den Boden der Tatsachen zurück und zeigt jedem Kinn, dessen Besitzer am Boden klebt, die Höhen des Lebens. Daß sein Kick einfach keinen „Kick“ hat, gleicht der „High Jab“ wieder aus.

Komm: Es ist ohne viel Übung möglich, der gesamten Fighterschaft zu zeigen, was ein Haken ist.

### Danny:

Char: Als Gegner gleicht er Junior, als Spieler ist er schwächer.

Ghtk: Der Riesenball ist fast unschlagbar. Auch als Finte für den Roundhouse zu gebrauchen.

Naka: Sehr gut. Große Variationsmöglichkeit bei guter Geschwindigkeit.

Luka: Sehr gut. Er hat auf alle Angriffe eine Antwort mit Kick parat. Der „Deflector Bolt“ ist eine geheime Technik, die nicht aufgeladen werden muß!

Komm: Der toll. Hecht im Top-Gun-Format, ein flotter Hüpfer mit schlagenden Argumenten - was will man mehr?

### Puppet:

Char: Guter Gegner, müßiger Spieler.

Ghtk: Der „Disarmer“ kann höchstens Erdferkeln gefährlich werden. Außerdem ist der Spitzfuß für die Dauer des Kicks für Angriffe aus der Luft sehr empfänglich.

Naka: Mies. Schläge

Luft; der „Pedal Kick“ drückt die Nase ins Gesicht.

Komm: Neben dem „Pedal Kick“ ist „Locomotion“ der einzige nützliche Trick, den Puppet drauf hat.

### Tekno:

Char: Lausiger Gegner, schneckeriger Spieler.

Ghtk: Der „Thunder Shot“ ist ebenso voraussehbar wie langwierig.

Naka: Mittel. „Retro Thrust“ gibt mit „Blas Kick“ und einer effektiven unteren Deckung eine gute Mischung. Die Zeit, die er zwischen den Schlägen braucht, verhilft ihm jedoch oft zu einem Fuß im Blechgesicht.

Luka: Mittel. Den eisernen Hintern hochzukriegen, ist schwer - wenn man es jedoch mal raus hat, sollte man gleich mittels „Retro Blast“ ein paar Visagen versengen.

Komm: Hat man sich an sein unmögliches Tempo gewöhnt, fragt man sich, warum man ihn ausgewählt hat!

### Inferno:

Char: Starker Kontrahent, starker Spieler.

Ghtk: Reichweite sowie Nützlichkeit sind beschränkt, außerdem bewirkt die „Spin-



sind einfach zu langsam, um eine gute Serie davon zu platzieren.

Luka: Gut. Der „Flying Kick“ löchert den Gegner in der

ning Flame“ gleiches, ohne aufgeladen werden zu müssen.

Naka: Sehr gut. Der „Heat Creeper“ zieht aus nächster Nähe doppelt und drückt den

Gegner weg. Zwei Punches und ein „Flame Hook“ finden immer Aufmerksamkeit.

stecken, ist der Spaß vorbei!

#### Phantom:

Char: Starker Gegner, starker



Luka: Sehr gut. „Flying Fireball“ ist grundsätzlich eine solide Entscheidung. Andernfalls läßt sich schnell auch was zusammenbasteln.

Komm: Dieser märchenhafte Junge steckt voller Überraschungen. Wenn man sie erst mal alle anzuwenden weiß, ist er der heiße Tip schlechthin.

#### Kai-Ti:

Char: Als Computer eher schwach, als Spieler eher stark.

Ghtk: Die Fingerdrückerei ist die beste defensive Waffe, da der Benutzer selbst nichts davon abbekommen kann, solange sie in Anwendung ist. Außerdem hat diese Technik, bis auf den kleinen Augenblick danach, keine Schwächen.

Naka: Ganz gut. Der „Triple Kick“ ist der Gourmet-Schlag. Bei der berauschenenden Geschwindigkeit der Lady sind Schlagkombinationen nahezu keine Grenzen gesetzt – aber wehe, wenn sie in die Defensive gerät!

Luka: Gut. Mit ihrem „Flying Kick“ ist sie immer besser als die anderen.

Komm: Wer die Schnelligkeit nutzt, ist gut bedient – muß man hingegen erst mal ein-

stecken, ist der Spaß vorbei!

#### Phantom:

Char: Starker Gegner, starker

#### Lazer:

Char: Sehr mäßiger Gegner und Spieler.

Ghtk: Gefährlich – jedoch mit gefährlich langer Vorbereitungszeit.

Naka: Na ja. Er leidet unter der Tatsache, daß er eigentlich nichts kann, auch keine Kombinationen.

Luka: Etwas besser. „Flying Lightning Strike“ und „Flying Kick“ sind in ihrer Wirkung ganz gut, leiden allerdings an großen Schwachstellen.

Komm: Schnell, hat aber nix zu bieten. Es fehlen einfach die Kombinationen.

#### Dragon:

Char: Solider Gegner, mäßiger Spieler.

nung, daß der eine oder andere sitzen wird.

#### Dino:

Char: Unterhaltsamer Gegner und beinahe guter Fighter.

Ghtk: Wenn das grüne Was-auch-immer-es-sein-soll seine Runden zieht, bewegt sich der Raptocorisaurus nicht. Er ist gegen Angriffe aus der Luft nicht geschützt, teilweise auch deshalb nicht, weil die Reichweite des Tricks beschränkt ist.

Naka: Effektiv. Sein Repertoire an Schlagvarianten ist immer für eine Überraschung gut. Bei seiner Schnelligkeit läßt sich beinahe alles kombinieren.

Luka: Griff ins Klo. Wirklich nichts zu machen. Er kommt einfach nicht vom Boden weg! Wer mit diesem Reptil seine Fights bestreitet, bleibt am Boden, sonst sind Mann und Echse verloren.

Komm: Mögt Ihr Jurassic Park? Mögt Ihr Dinos? Mögt Ihr Raptoren? Dann nehmt ihn und seht zu, was Ihr mit ihm anstellen könnt!

#### Azona:

Char: Nervenaufreibende Gegnerin, gewöhnungsbedürftige Spielerin.

Ghtk: Das Brett poliert gnadenlos sämtliche Körperteile, sogar in der Luft. Leider ist die Reichweite reichlich begrenzt.

Naka: Mittelmäßig. Sie muß wie Phantom näher ran als andere. Ein „Sliding Kick“ oder ein „Forward Flipper“, dazu ein paar Punches, können jeden aus der Fassung bringen – überschätzt jedoch nicht ihre scheinbar recht hohe Geschwindigkeit!

Luka: Gut. Eine „Dive Bomb“ oder ein „Flying Kick“ sind recht brauchbar; vor allem wenn man sich anschließend mit einem „Back Flipper“ zurückzieht.

Komm: Sie ist nur so stark, wie sie aussieht. Wer sie aufrecht auf dem Brett halten kann, ist kurzzeitig in der Lage, ordentlich auszuteilen.



und gewöhnungsbedürftiger Spieler.

Ghtk: Der „Super Swoop“ ist eine todsichere Waffe, wenn man nah genug am Gegner steht und sich sicher ist, daß dieser keinen Energieball losläßt.

Naka: Gut. Der „Deathbutt“ haut doppelt rein. Der „Orb of Destruction“ ist, sofern man nicht am Gegner klebt, so gut wie unparierbar.

Luka: Gut. „Flying Globe“ zur Abwehr und „Jumping Death“ zum Angriff, und die Sache ist geritzt!

Komm: Er muß sehr nahe ran, um mit allen Tricks kämpfen zu können, was jedoch bei seinem Zone-drei-ig-Tempo anfänglich zum Verhängnis werden kann.

Ghtk: Vor allem bei langsameren Kontrahenten nützlich. Aber Vorsicht: Er schlägt nur mit den Füßen zu! Sollte er oberhalb getroffen werden, steckt er alles ein.

Naka: Ausreichend. Die große Zeitspanne zwischen den einzelnen Schlägen nervt tierisch. Mit dem „Grab & Crash“ können jedoch langatmige Schläge des Gegners verhindert werden.

Luka: ???, Egal, was er auch anwendet, es gibt immer eine undichte Stelle.

Komm: Er ist weder stark noch schnell. Will man gewinnen, muß man sich auf den ganz normalen Nahkampf einlassen und möglichst viele kurze Schläge ausführen, in der vagen Hoff-

# KNOW HOW INDEX

## Alle Tips auf einen Blick

# EMP

EMP Handelsgesellschaft mbH Postfach 17 21 49803 Lingen  
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99

## TOP - NEUHEITEN

Alien 3		650046	49,99 DM	DA
Alien Breed 2	A 500/3000	650050	54,99 DM	DA
	A 1200/4000	650051	59,99 DM	DA
Anstoss	A 500/3000	650040	84,99 DM	KD
	A 1200/4000	650041	84,99 DM	KD
Ambermoon		650099	84,99 DM	KD
Apocalypse		650063	49,99 DM	ML
Body Blows Galactic	A 500/3000	650049	54,99 DM	ML
	A 1200/4000	650104	59,99 DM	ML
Cannon Fodder		650096	59,99 DM	DA
Christoph Columbus		650097	84,99 DM	KD
Die Siedler		650083	89,99 DM	KD
Dreamlands		650107	69,99 DM	KD
Compilation mit ISHAR 1, STORM MASTER, TRANSARCTICA !!!				
Dogfight		650036	79,99 DM	DA
Elite 2 - Frontier		650087	74,99 DM	DA
F - 117 A Stealth Fighter		650044	74,99 DM	DA
Football Manager III		650003	74,99 DM	KD
Gunship 2000		650024	74,99 DM	DA
Hired Guns		650064	74,99 DM	DA
Ishar 2		650065	66,99 DM	KD
Kingmaker		650101	79,99 DM	KD
Mortal Kombat		650045	54,99 DM	DA
Overdrive (Team 17)		650037	49,99 DM	ML
Premier Manager 2		650038	59,99 DM	KD
Sabre Team		650069	59,99 DM	KD
Terminator 2		650106	54,99 DM	DA
Turrican 3		650084	59,99 DM	DA
Uridium 2		650085	66,99 DM	ML
Winter Olympics		650108	74,99 DM	ML
Zool 2		650086	59,99 DM	DA

## TOP - TITEL

1869		650070	79,99 DM	KD
A-Train - Construction - Set		650042	34,99 DM	KD
Abandoned Places		650062	79,99 DM	E
Ancient Art Of War In The Skies		650025	69,99 DM	DA
Battle Isle Bundle (Battle Isle + Data Disk I)		650006	69,99 DM	KD
Battle Isle Data II (Läuft ohne Hauptprogramm)		650005	44,99 DM	KD
Bundesliga Manager Pro 2.0		650002	79,99 DM	KD
Burntime		650039	69,99 DM	KD
B - 17 Flying Fortress		650016	74,99 DM	DA
Civilisation		650013	79,99 DM	KD
Disposable Hero		650059	69,99 DM	KD
Eishockey Manager		650001	79,99 DM	KD
Flashback		650023	69,99 DM	KD
Formula One Grand Prix		650015	79,99 DM	DA
History Line 1914-18		650007	79,99 DM	KD
Indiana Jones 4		650066	89,99 DM	KD
Lemmings 2		650012	69,99 DM	KD
Lionheart		650067	66,99 DM	DA
Der Patrizier		650068	79,99 DM	KD
Space Hulk		650060	64,99 DM	KD
Syndicate		650032	69,99 DM	KD
When Two Worlds War		650081	79,99 DM	KD

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

Grosse Sonderaktion  
bis zum 28. Februar 1994!

Wer 5 Spiele bestellt und uns mit seiner Bestellung den Namen eines Bekannten/Freundes nennt, an den wir unseren Katalog schicken dürfen, der erhält das Spiel "Motörhead" gratis!

## News Topseller Sonderangebote

### TOP - PREISE

Alien Breed Special Edition	650047	29,99 DM	DA
Apydia	650027	19,99 DM	DA
Assassin B-Mix	650071	29,99 DM	ML
Cardiaxx	650072	29,99 DM	DA
Chaos Engine	650010	39,99 DM	DA
Death Knights Of Krynn	650092	49,99 DM	KD
Dune 2	650011	54,99 DM	KD
Eye Of The Beholder I	650093	49,99 DM	KD
F - 17 Challenge	650048	24,99 DM	ML
First Samurai	650077	27,99 DM	DA
Flight Of The Intruder	650028	29,99 DM	DA
Goal (Kick Off 3)	650008	54,99 DM	KD
Indiana Jones 3	650089	49,99 DM	KD
J.C. Great Courts II	650075	27,99 DM	KD
Jaguar XS 220	650055	29,99 DM	DA
Knights Of The Skys	650026	29,99 DM	DA
Legend Of Kyrandia	650029	29,99 DM	KD
Legend Of Fairghail	650095	49,99 DM	KD
Lords Of Power (SUPER!!!)	650078	79,99 DM	KD
Compilation mit RED BARON, RAILROAD TYCOON, SILENT SERVICE 2 + PERFECT GENERAL !!!			

Lotus III	650053	29,99 DM	DA
Mega Lo Mania	650030	29,99 DM	KD
Monkey Island 1	650091	49,99 DM	KD
Pacific Island	650054	29,99 DM	E
Pirates!	650017	32,99 DM	DA
Project X (Team 17)	650031	29,99 DM	ML
Sensible Soccer 92/93	650009	39,99 DM	KD
Special Forces	650056	29,99 DM	E
Starbyte Super Soccer	650102	19,99 DM	KD
Triple Action Vol. 3	650073	39,99 DM	KD
Compilation mit TITUS THE FOX, GHOSTBUSTERS II und TARGHAN !!!			
Triple Action Vol. 4	650074	39,99 DM	KD
Compilation mit BLUS BROTHERS, SATAN und MAYA !!!			
Triple Action Vol. 5	650075	39,99 DM	KD
Compilation mit CRAZY CARS 3, GRAND PRIX MASTER und BATTLETECH !!!			
Wing Commander I	650034	39,99 DM	KD
Woody's World	650052	29,99 DM	E
Zak McKracken	650090	49,99 DM	KD

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM  
Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,- DM  
Ab einem Lieferwert von 150,- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,- DM für Porto  
und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat  
reicht und sind, wie auch alle anderen Computer-Spiele, vom Umtausch  
ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.  
Bei Bestellung erhalten Sie unser 88-seitiges Hauptkatalog, prallgefüllt mit  
offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

# Alte Games, neu für den

# A 1200

Da die Spezialversionen für Commos Junior inzwischen oft schon parallel zur Normalausführung kommen, wird auch diese Rubrik immer dünner: Drei Nachzügler können wir diesmal noch anbieten!

## SIMON THE SORCERER



Die Fahrkarte ins märchenhafte Abenteuerreich des kleinen Zauberlehrlings Simon kostet in der Spezialversion für A1200-Magier zwar 109 Taler, dafür erstrahlt die Fantasylandschaft hier auch in voller 256-Farben-Schönheit. Da macht es gleich doppelt soviel Spaß, schlafenden Zwerge den Rauschebart abzuschnippen, einen Riesen kräftig blasend im Schlaf zu stören und was hier sonst noch so alles an obskuren Aufgaben anfällt.

Die Grafik ist nicht nur farbenfroher, sondern auch ein wenig detailreicher als gehabt, am Spielablauf hat sich natürlich nichts geändert. Aber das war bei diesem runden gelungenen Abenteuer-Hit von Adventuresoft ja weder zu erwarten noch nötig – aus malerischen Gründen setzen wir jetzt ebenfalls den Pinsel an und erhöhen auf kunterbunte **86 Prozent**.



## ALFRED CHICKEN

Auch Mindscapes hüpfendes Federviech mit dem großen Schnabel jagt am 1200er immer noch durch dieselben Plattformen: Alfred bereist Käse-, Spielzeug oder SF-Szenarien und sammelt Diamanten, Luftballons und andere wichtige Dinge ein, welche die Programmierer dort vergessen haben. Um sich seiner Gegner zu erwehren, darf er dabei des öfteren im

todesmutigen Sturzflug antrauschen, weil die alte Friedenstaube anfänglich ja nach wie vor unbewaffnet durch die Gegend flattert. Während die Änderungen beim Gameplay also gleich Null sind, entdeckt der prüfende Blick auf die putzige Optik eine leicht verfeinerte Farbgebung. Erfreulich auch, daß man für die fröhliche Viecherei bloß noch 69 Eier



legen bzw. anlegen muß. Wir hingegen bestehen trotzdem

unverändert auf unseren bereits ausgeteilten **72 Prozent**.

## D/GENERATION



Fast anderthalb Jahre ließ sich Mindscape mit der Spezialversion dieses actionreichen Knober-Abenteuers Zeit. Es schildert die haarsträubenden Erlebnisse eines pflichtbewußten Kuriers, der unverschuldet mit den Folgen eines gentechnologischen Super-GAUs fertig werden muß. Das aus allerlei verzwickten Puzzles, Geschicklichkeits- und Actionszenen zusammengesetzte Spielprinzip hat bis heute nichts von seinem Reiz verloren, die isometrische 3D-Gra-

fik wirkte schon bei der Erstveröffentlichung ein wenig angesaubt. In Sachen Präsentation ist auch mehr oder weniger alles beim alten geblieben – es gibt ein schöneres Intro, die Farben leuchten vielleicht ein bißchen intensiver, und die Begleitmusik mag eine Spur peppiger klingen. Am besten klingt freilich der Preis von 59 Märkern, den man ins Softwarelabor schleppen muß; wir verteilen daher zum Ausklang klangvolle **77 Prozent**. (ms)

# Spielspaß

## hoch

# 32

Specialitäten  
Special II

Daß neue Eigenentwicklungen für den Neuzugang in der Amigafamilie einen eigenen Test bekommen, ist Ehrensache – daß wir hier kurz und bündig CD-Umsetzungen älterer Progis vorstellen, ist Tradition!

### ALFRED CHICKEN



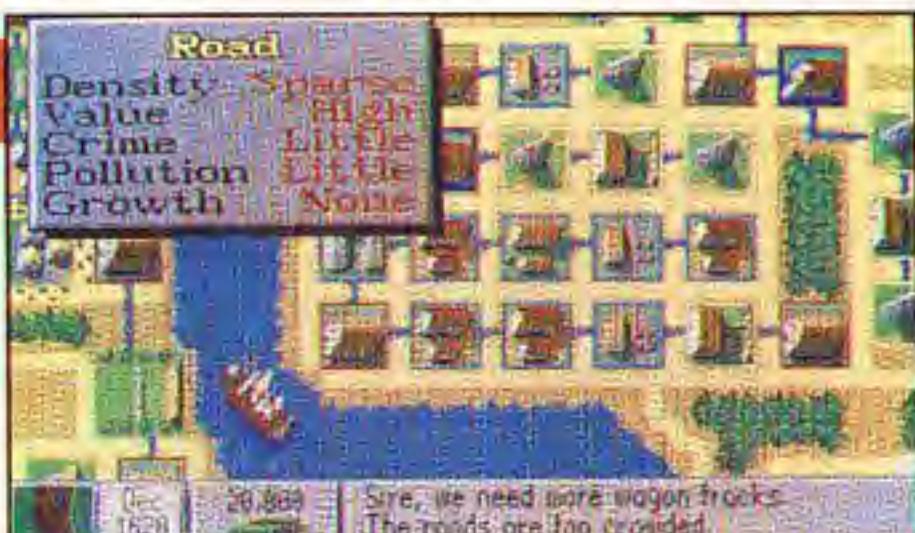
#### SIM CITY

Diese Scheibe wurde einst für Commos Multimedia-Flop CDTV entwickelt, verriichtet jedoch auch am CD problemlos ihren Dienst – und enthält mit Maxis' Städtebausimulation einen der ganz großen Digi-Klassiker! Bereits beim Aufbau der Ansiedlungen ist strategisches Denken gefragt, die Verwaltung erfordert nicht minder viel finanzpolitisches Fin-

gerspitzengefühl. Nur wer die Steuerschraube und Probleme wie Umweltverschmutzung, Kriminalität und Verkehrschaos gleichermaßen im Griff hat, steigt im Ansehen der Einwohner und bringt es vielleicht mal zum perfekten Bürgermeister einer perfekten Stadt. Nicht perfekt, aber wesentlich schöner als bei der Diskversion, sind

Nach Plattformstars wie „Zool“ oder „James Pond“ dreht sich nun auch Mindscapes knuddeliges Actionhendl am CD-Spieß. Das Gameplay hat man dabei 1:1 von der Diskversion übernommen; es gilt, bunte Spielzeug- oder Werkstatt-Szenarien zu durchhüpfen, Feinde mit dem Schnabel beiseite zu picken und allerlei Bonusgut aufzuklauben. Die Gegnerattacken sind stets fair, für Abwechslung sorgen Schwimmabschnitte

und kleine Puzzles, für große Augen die aufgebohrte Präsentation: Die Musik kommt direkt von CD, der Grafik hat man ein paar zusätzliche Farben sowie einen parallax scrollenden Hintergrund spendiert. Optik und Akustik gefallen also eine ganze Nummer besser, und das Optionsmenü mit einstellbarer Anzahl der Continues und Highscore-Tabelle ist überhaupt neu – genau wie unsere Wertung von nunmehr **76 Prozent**.



Grafik und Sound auf CD ausgefallen, und die Steuerung geht mit dem Joypad

fast ebensogut von der Hand wie mit der Maus. Ein klarer Fall von **79 Prozent**!

### LEMMINGS





# BUBBA' N' STIX

002540

000000

Bubba bereist die Plattformen um einer schicken Latzhose am Leib, einer flotten Mütze auf dem Kopf und dem praktischsten Stock aller Zeiten in der Hand. Das Teil dient zum Verstummen der Gegner und Erklimmen steiler Felshänge, zum Überbrücken von Schluchten zum Aushebeln der dicksten Felsbrocken und zum Betätigen sonst unerreichbarer Schalter – man fragt sich wirklich, wie seine Kollegen bisher ohne dieses Tool namens Stix auskommen könnten.

Mit Hilfe des guten Stockchens soll Bubba nun die Flucht von einem fremden Planeten gelingen. Zunächst wird also der Alien-Wald durchforstet, wo man im Kampf gegen murschende Busche und Bäume Schleimpuppen und andere Widrigkeiten nicht nur ein geübtes Joystick-Händchen, sondern auch einen klugen Kopf beim Knacken kleinerer Rätselnüsse beweisen muß. Fast noch etwas knobellastiger geht's anschließend am Raumschiff-Schrottplatz zu, wo sich in zahlreichen Fügen erübrende Tentakelgegner und noch mehr Purzels in den Weg stellen, die ihrerseits oft nach geschicktem Stockeinsatz verlangen. In der Höhle wert kommt

men dann wieder die Aktionisten zum Zuge, wobei sie es hier am schwersten habere. Aufgrund des überbelegten Joysticks reagiert Bubba gelegentlich etwas träge auf die Kommandos. Abhilfe schafft ein Zwei-Button-Pad bzw. -Stick, da die (extra angepasste) Steuerung dann wesentlich besser von der Hand geht.

Doch auch ohne solches Equipment läßt es sich hier überleben, schließlich verträgt der Held elische Feindberührungen, ehe er sich von einem seiner drei Leben verabschiedet und am zuletzt besuchten Startpunkt einen neuen Anlauf wagt. Außerdem gelzen die Plattformen nicht mit Reizen: Die Geme-Standards (Sammelbox, Extra-Leben etc.) sind selbstredend enthalten, nachgekauft wird nur selten, und wenn dann recht kurz, aber vor allem brennt Bubba 'n' Stix ein Feuerwerk an witzigen Gags

richtiges Slapstick-Movie zu sehen. Wenn sich Aliens gegenseitig die Keule über den Schädel ziehen oder dorm aus der Wäsche gucken, weil der auf Bubba abgezielte Felsbrocken ihnen selbst auf die Birne fällt. Wie von Core Design nicht anders gewohnt läßt die technische Umsetzung der Ideen kaum Wünsche offen: Die Animationen der Sprites sind vom Feinsten, die bunte Hintergrundgrafik bleibt ebenfalls nicht ganz unbewegt.

Um in der aktuellen Flut von Jump & Runs für den Amiga nicht unterzugehen, hilft nur Originalität – ergo hat man bei Core Design den neuen Hüpfhelden mit einem irren Allzweckinstrument ausgerüstet!

und scrollt auch ebenso brav wie paratex in jede Richtung. Schade bloß, daß die Lautscher zwischen spritziger Begleitmusik und (durchschnittlichem) Sound-FX wählen müssen: beides zusammen ist nicht möglich.

Fazit: Aufgrund mangelnden Feinjustings beim Gameplay bzw. der Steuer-

ung ist Bubba 'n' Stix knapp an der Hit-Hürde gescheitert – aber wer mal wieder ein etwas anderes Jump & Run zocken will, der sollte sich Cores Stöckchen trotzdem schnappen! (rb)



**BUBBA' N' STIX**  
**(CORE DESIGN)**  
**JUMP & RUN**

**78%**  
 „WITZIG“



<b>GRAFIK</b>	<b>74%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>87%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>81%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>59%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>69%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>80%</b>

**FÜR FORTGESCHRITTENE**  
**PREIS** **DM 79,-**

<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>2 JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>NEIN</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>NEIN</b>
<b>LEVELCODES</b>	<b>DEUTSCH</b>
<b>ANLEITUNG</b>	

## Blue Byte Software

ist ein führendes Verlagshaus für Unterhaltungssoftware  
und wurde 1988 gegründet.

Wir entwickeln unsere Produkte für PC, Amiga und  
Video Entertainment Systeme wie Nintendo und Sega.

Der Vertrieb unserer Produkte erfolgt über unsere Niederlassungen in  
Deutschland, Frankreich, Großbritannien und den USA.

Da wir ständig expandieren, benötigen wir dringend  
Unterstützung für die kreative Entwicklungsabteilung:

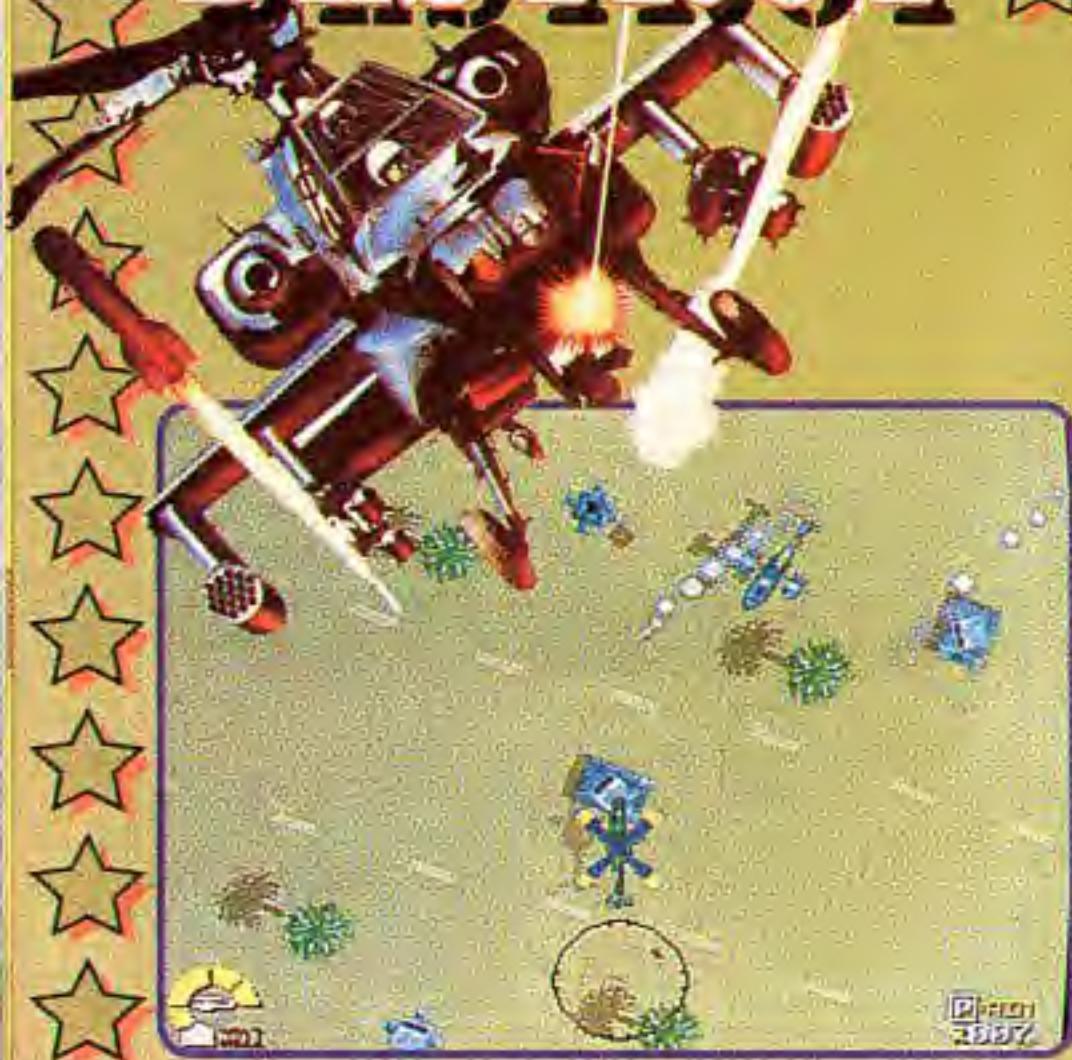
# ideenreicher Grafiker Programmierer

Sind Sie interessiert in einem jungen Team mitzuarbeiten?  
Dann senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen  
(wenn Sie sich als Grafiker bewerben:  
bitte Arbeitsproben zur Verfügung stellen)  
einschließlich Lichtbild und frühestem Eintrittstermin an:



**Blue Byte Software GmbH**  
z. Hd. Herrn Thorsten Knop  
Aktienstr. 62  
45473 Mülheim  
Tel.: 0208/473837

# SEEK & DESTROY



Die Spielidee hat man der Einfachheit halber gleich vom „Wüstenschlag“ übernommen: Der Pilot darf auch hier kriegerische Missionen fliegen, wobei taktisches Vorgehen gut und schnelles Reaktionsvermögen besser ist. Völlig neu und eigenständig ist dagegen die grafische Präsentation, auch wenn sie auf den Fotos ein wenig öde aussehen mag. Der Witz bei den von oben sichtbaren Landschaften ist nämlich die Animation, denn all die Palmen, Gebäude und Gegner rotieren um das (quasi in der Bildmitte fest installierte) Heli-Sprite herum, und das absolut ruckfrei. Tatsächlich bekommt man ähnliche überzeugende Dreh-FX sonst nur auf der Super Nintendo-Konsole mit ihrem speziell dafür konstruierten Grafikchip zu sehen!

Das ehemals in der PD-Szene aktive Programmierteam Vision Software hat sich also einen Orden für technische Höchstleistung verdient, beim Gameplay sind die Jungs indessen nur knapp an einer De-

Spätestens seit „Desert Strike“ sind Heli-Ballereien groß in Mode, das hat nun auch Mindscape erkannt und flugs einen Action-Hubschrauber von der Leine gelassen. Ein nicht hundertprozentig glückter Start...



auch Luft-Boden-Raketen, Napalmbomben sowie (einmalig) alleszerstörende Luftunterstützung zur Verfügung stehen. Als äußerst praktisch erweist sich dabei ein Radarscanner, der die gesamte Umgebung in zwei Zoomstufen zeigt; außerdem finden sich in ruinierten Ruinen bisweilen frische Treibstoff- oder Munitionsvorräte.

Solokrieger mag der eintönige Spielverlauf somit bald ermüden, Piloten mit Teamgeist und Partner haben's da besser. Wenn ein Spieler die Waffen und ein weiterer die Steuerung übernimmt, kommt durchaus so etwas wie Laune auf! Günstig auch, daß sich der Heli wahlweise via Stick oder Maus dirigieren läßt, wobei der Nager sogar die bessere Wahl sein dürfte. Was nun die Präsentation angeht, so sollte man sich von den Standfotos *wirklich* nicht täuschen lassen, denn der Rotier-Effekt ist ganz große Klasse, und an Grafikdetails herrscht auch kein

Mangel – da ziehen Raketen Abgasdämpfe hinter sich her, und getroffene Panzer blasen vor der finalen Explosion ein letztes Rauchwölkchen in die Luft. Daneben sorgen Funkverkehr in glasklarer Sprachausgabe und eine realistische Soundkulisse für Atmosphäre, im Titelbild dröhnt zum harten Thema passende Heavy-Metal-Musik.

Was Seek & Destroy zur Spitzballerina fehlt, das sind Levelcodes und vor allem eine Portion mehr Abwechslung, so reicht's halt nur für den kleinen Actionhunger zwischendurch. (rl)

## SEEK & DESTROY

(MINDSCAPE)

HELI-BALLEREI

**69%**  
„EFFEKTVOLL“



**GRAFIK** 63%

**ANIMATION** 87%

**MUSIK** 70%

**SOUND-FX** 79%

**HANDHABUNG** 72%

**DAUERSPASS** 66%

## FÜR GEÜBTE

**PREIS** DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



## SPIELE-UNTERHALTUNG

Bestell-

Nr.  
 0002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation  
 0005 TETRIX Achtung, macht süchtig!  
 0013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5  
 0019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel  
 0022 BILLARD Billardsimulation, benötigt 1 MB  
 0027 STAR-TREK.PD-Version 2 Disks DM 10,-  
 0029 PACMAN ähnliche Amiga-Umsetzung  
 0032 SKAT sehr gute Skatspielsimulation  
 0036 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähn. Spiel  
 0039 DELUXE-HAMBURGER  
 ein Ballerspiel mit Ketchupflasche  
 0043 ROLLON und PYRAMIDE  
 zwei Strategie-Spiele  
 0046 LUCKY LOSER Geldspielautomat  
 0051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler  
 0052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher  
 0053 SLOT CARS diesmal mit Feuerkraft  
 0054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel  
 0056 MIAM MAN und ROLLER BALL  
 zwei Geschicklichkeitsspiele  
 0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante  
 0063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels  
 0064 DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel  
 0080 MOONBASE ein Weltraumspiel  
 0081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte  
 Dimensionen! Perfekte Grafik, Sound und  
 Animation machen dieses Spiel zum absoluten  
 PD-Hit! Mit Spiele-Editor, 1MB  
 0082 MARIKO interessantes Denkspiel  
 0085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre  
 Städte gegen Angreifer! Superschnell!  
 0085 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel  
 0087 EXTERMINATE und DARK STAR  
 zwei Shoot 'em up Games  
 0088 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game  
 0089 SPACE BATTLE Weltraum-Schießspiel  
 0091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante  
 mit Trainer- und Leveleditor  
 0092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die  
 Vorgänge an der Börse wieder  
 0094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten  
 Brettspiels, mindestens 1MB-Speicher  
 erforderlich, sehr spelstark!  
 0095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung  
 0098 DISC Geldspiel-Automat  
 0101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maus-  
 steuerung und Animation  
 0102 DOWN HILL sehr gute Skiloft-Simulation  
 0103 12 KLEINE DENKSPIELE  
 0106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern,...  
 0107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45  
 kommerziellen Spielen!  
 0104 SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILY SOL  
 und AMIGA-TRATION 5 super Spiele  
 0105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele  
 0111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc  
 0123 6 QUIZ- und DENKSPIELE  
 0124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME,  
 DOWNHILL-4-Spiele  
 0125 TREASURE SEARCH, Missile-C  
 2 Action-Games  
 0125 METRO und ZON - 2 super Action-Games  
 0128 ARCHIV - ein tolles Weltraum-Abenteuer  
 0131 IMPERIUM - Strategiespiel  
 0141 SBALL u. TRON  
 0142 CONQUEST - Kriegsstrategiespiel  
 0154 verschiedene PUZZLE-SPIELE  
 0159 TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele  
 0160 DOMINO sowie 2 weitere Strategiespiele  
 0161 POKERAUTOMAT, KNIFFL  
 0162 SNAKES & LADDERS sowie DICK  
 DYNAMITE  
 0163 2 Spiele ähnlich Memory  
 0164 STU - gutes Schießspiel und CRUNCHMAN  
 0163 ALIEN FORCE  
 0165 MASTERMIND, DOMINOS, IT's LOGIC  
 3 Denkspiele  
 0169 CONQUEST, AMI, OMEGA, ROME  
 3 Strategiespiele  
 0191 SHUGGLE BALL mit Zweispieler-Modus  
 0197 EVIL-TOWER - ein tolles Abenteuer-Spiel  
 0198 CHESS - sehr gutes Schachprogramm  
 0204 CHEAT SHEET - Spiel-tips/Lösungen zu mehr  
 als 150 Spielen u. C-Manual  
 0205 DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt  
 gefördertes Superspiel!  
 0206 SHOOTING MACHINE - tolles Schießspiel

1207 SUB ATTACK - U-Boot-Simulation  
 1208 SIM CITY.PD-TERRAIN-EDITOR  
 1209 DISC - Geldspielautomat  
 1210 PENTE - gutes Brett-Strategiespiel  
 1213 SOLITAIRE POKER - Street-Poker  
 1214 BILLARD - SIMULATION  
 1215 AMOEBA - Invaders abwehren  
 1215 RUBICS CUBE - löst den Würfel  
 1217 LAMATRON - tolles Schießspiel  
 1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung  
 1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST  
 2 Handelsimulationen

## ANTI-VIRUS

0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch  
 Linviren.deutsch  
 0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung  
 0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekanntesten  
 guten Virenkillers  
 1156 6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME  
 1177 VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR-  
 DETECTOR, CLIKK  
 1181 VIRUSX 4.0



Preise zum Wohlfühlen!  
 jede Disk nur DM 5,-

(zuzügl. Versandkosten)

Bitte fordern Sie unser kostenloses  
 AMIGA-GESAMT-INFO an!

### Ihr Vorteil:

- meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen
- alle Programme auch unter Kickstart V2.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt ab Lager

## KOMMERZIELLE SOFTWARE

### Steuer 1993 die Vollversion bei uns nur 10,- DM

ÜBERSETZE	übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche	27,- DM
AMIGA - DER EINSTIEG	das Nachschlagewerk in neuer, aktualisierter Fassung! Geballte Informationen, Tips & Tricks + Disk	49,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version)	mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software	75,- DM
DSORT-PRO	Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung	19,- DM
BRIEFKOPF	zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbrieffunktion	19,- DM
VIDEOPRO	professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen	29,- DM
ADVICE	der komplette Geldanlageberater	15,- DM
MATHE-ASS	Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene	19,- DM
RÖNTGEN	das atomare Denkspiel	15,- DM
KALAH	das Spiel des schwarzen Kontinents	29,- DM
BABYLON	umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm, benötigt 1MB-Speicher	29,- DM
THERAPEUT	eine tolle Psychotherapeuten-Simulation	19,- DM
UNIDEPOT	universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen, Immobilien	19,- DM
IFF-MUSIK-PAKET	enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente	69,- DM

## HARDWARE

3,5" LAUFWERK A500 intern	99,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	119,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr	55,- DM
1,8 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abschaltbar	179,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	69,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, inklusive ROM V1.3	69,- DM
KICKSTART-ROM V1.3	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

## LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

10 Stück DM .....	8,50	50 Stück DM .....	40,00
100 Stück DM .....	79,00	400 Stück DM .....	308,00

Bestellannahme: TEL. 05231/97030  
 FAX 05231/970333

oder schriftlich bei:

**ABC-SOFT**

Lange Str.84  
 D- 32756 Detmold

## ANWENDER-PROGRAMME

0003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm  
 0005 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG  
 0011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer  
 0031 DISKEY Diskettenmonitor  
 0040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken  
 0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME  
 0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung  
 0050 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art  
 0055 TURBO-IMPLÖDER V3.1 ein super Datenlurcher!  
 0059 DFU-PROGRAMME 8 Amiga-DFU-Programme  
 0070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen ge malten, überwiegend animierten Icons  
 0071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Passwort  
 0072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte  
 0075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung  
 0077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener intros, die beim Bootvorgang geladen werden, Mit IFF-Sound- u. Grafikembbindung  
 0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank  
 1101 TOOLS zum Betriebssystem 2.0  
 1108 POLYDAT, BBASE II - Datei- und Adressverwaltung  
 1109 12 kleine Hilfsprogr. z.B. PO-MENU, BOOTTOOL  
 1113 VIDEO-LABEL-MASTER  
 1115 2 VIRUSKILLER sowie 2 GRAFIKDEMONS  
 1117 GRAFIKMASCHINE, IMPLÖDER-Datenkomprimierer, ALBERT-Erstellen von eigenen Guru-Meldungen  
 1129 AQUARIUM-Datenverwaltung der Fish-Serie  
 1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung  
 1150 SUPERPLAY-Soundplayer, ZERO-VIRUS-III-Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe - Spiel  
 1168 STAR AM PLAN - elektronische Tabellenkalkulation  
 1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities  
 1200 AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprogramm  
 1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm  
 1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatibel  
 1231 MENÜMAKER- u. Festplatten-Programme  
 1232 SYSTEM MONITOR, deutsch  
 1234 SID - gutes Directory-Utility  
 1236 ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG  
 1238 HELMUT KOHL DEMO  
 1247 MULTIFUNKTIONS-UTILITY für die Arbeit mit dem Amiga  
 1248 OS 2.0 TOOLS z.B. ALOCK, BOOT PIC, LHA 1.3  
 1249 ANUBIS - ein komplettes Mailbox-System  
 1250 TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V2.0  
 0001 VIDEO DATEI UND ETIKETTENDRUCK  
 0007 AKTIEN eine Aktienverwaltung  
 0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG  
 0125 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne  
 0129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw.  
 1127 LIGAVERWALTUNG - neue Version  
 1233 PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM  
 1136 CROSS - erstellt Kreuzworträtsel  
 1158 DART-PUNKTE-VERWALTUNG  
 1170 STARLIGHT - Astronomieprogramm  
 1178 AKLOTTO-VERWALTUNG, SPACEARCHIV verwalten von Himmelskörpern  
 1268 SCHALTKEIS-SIMULATOR  
 1269 TRICKDISK Tips & Tricks zu mehreren Hunderten kommerziellen Spielen  
 0058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG  
 0136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME  
 1194 DOLMETSCHER - Übersetzungssystem  
 1218 MATHEMATIK für die 10. Klasse  
 1219 ERDOKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM  
 1221 VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE  
 0118 PRINTER DISK enthält 9 Druck-Programme  
 0120 LABELPAINT Etikettendruck  
 1113 VIDEO-LABEL-MASTER  
 1228 DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker  
 1251 AMIGA FOX - sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch  
 FONTS-PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,- DM  
 DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,- DM

Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten. Rufen Sie uns an!

Unsere Versandkosten:  
 Inland: bei Nachnahme 9,50 DM  
 bei Vorauskasse (bar, Scheck) 6,- DM  
 Ausland: nur Vorauskasse 30,- DM

# Castles II

Was lange währt, wird deswegen nicht unbedingt gut – leider gilt diese traurige Weisheit aus der Konvertierungsbranche in begrenztem Umfang auch für Interplays Zweitschloß auf dem CD<sup>32</sup>!

Die Burgherren vom PC wissen schon seit einem Jahr, daß dieses Game mit seinem Vorgänger nicht mehr so wahnhaftig viel gemein hat: Beherrschte damals noch der leicht an „Sim City“ angelehnte Schloßbau das Geschehen, so geht es hier in erster Linie um den strategischen Aufbau eines der fünf miteinander konkurrierenden Fürstentümern aus dem 14. Jahrhundert.

Dazu dürfen auf wirtschaftlicher, diplomatischer und militärischer Ebene Aktionen der unterschiedlichsten Art getätigt werden, während im Hintergrund leise, aber unerbittlich die Uhr tickt. Am Anfang wird man erst mal in der Landwirtschaft aktiv, schürft nach Erzen und schachert mit Rohstoffen, um die Voraussetzungen zur Errichtung eines standesgemäßen Gemäuers zu schaffen. Für dieses entwirft man dann den Grundriß auf einem Extrascreen, die anschließende Bauphase übernimmt der Rechner in eigener Verantwortung. Als nächsten Schritt auf der feudalen Karriereleiter sollte man die Verstärkung der Armee durch frisch angeworbene Rekruten einplanen, denn der eigene Besitz will verteidigt werden, und man könnte ja auch selbst zum einen oder anderen Eroberungsfeldzug schreiten.

Die Schlachten spielen sich dann auf einer isometrischen 3D-Karte ab; dabei kann der



Wohnzimmersgeneral das Gemetzel entweder komplett der Maschine überlassen oder die einzelnen Truppenteile (Infanterie, Bogenschützen etc.) per Menü jeweils separat befehligen. Je mächtiger das eigene Reich wird, um so wichtiger wird auch die Diplomatie: Verdrißt man es sich z.B. mit dem päpstlichen Legaten, droht gar die Exkommunikation mit allen jenseitigen Konsequenzen. Ansonsten kann man nach Herzenslust spionieren und intrigieren – zumindest solange man genügend geschürftes Gold auf der hohen Kante hat, um das Volk im allgemeinen und die Armee im besonderen bei Laune zu halten.

War die Präsentation auf dem PC noch durchaus akzeptabel, so muß man diesbezüglich

am CD<sup>32</sup> schon sämtliche Hühneraugen zudrücken: Die Grafik sieht jetzt etwas krümiger aus, die Sprites zuckeln mit dem Cursor um die Wette, und die gelegentlich eingestreuten SW-Digifilmchen werden in der Praxis zur reinen Diashow, weil das Spieltempo irgendwo zwischen Vollbremsung und Rückwärtsgang angesiedelt ist. Aber gottlob ist Castles II ja kein Actionspiel, und gottlob kann man es auch mit der Maus steuern, denn unser Kommentar zur Joypad-Steuerung würde garantiert nicht jugendfrei ausfallen. An der Soundbegleitung gibt es indessen rein gar nichts zu mäkeln. Man hätte bei der Endnote für

diese nicht gerade liebervoll

gemachte CD-Konvertierung also auch strenger sein können, doch ist das Spielprinzip trotz aller technischen Widrigkeiten innumer noch sehr reizvoll und zudem am CD<sup>32</sup> nicht gerade alltäglich – geduldige Adelsherren mögen mit diesem Strategical also dennoch glücklich werden. (mic)

CASTLES II	
(INTERPLAY)	
BURG-STRATEGIE	
<b>62%</b>	
„BÜRGELICH“	
<b>GRAFIK</b>	56%
<b>ANIMATION</b>	44%
<b>MUSIK</b>	81%
<b>SOUND-FX</b>	72%
<b>HANDHABUNG</b>	60%
<b>DAUERSPASS</b>	66%
<b>VARIABEL: 3 STUFEN</b>	
<b>PREIS</b>	DM 69,-
<b>CD<sup>32</sup></b>	

# DANGEROUS STREETS

Digi-Keile ist derzeit ja groß in Mode, und tatsächlich macht dieses Game zunächst auch einen höchst modischen Eindruck: Riesige Sprites turnen behende über megabunte Parallax-Szenarien, es gibt beeindruckendes 3D-Scrolling wie beim „Streetfighter II“-Automaten, und der Schlagabmusch wird von knackigen Sound-FX

und passender Begleitmusik untermauert. Freuen darf man sich außerdem über mehrere Fightmodi (Tournament, Solo, zwei Spieler), ein regulierbares Spieltempo und das umfassende Kämpfersortiment mit immerhin acht frei anwählbaren Recken.

Weniger erfreulich ist schon, daß die nicht gerade originellen Downtown-Prügler gerade mal

zwei bis drei Tritte plus einige Special-Moves beherrschen – und höchst unerfreulich ist schließlich die Tatsache, daß die lahme und undurchschaubare Steuerung gekonnt zu ver-

Jedem Tierchen sein Pläsierchen, jedem Rechner seine Rächer: Flair hat jetzt die erste Klopperei für das CD<sup>2</sup> abgeliefert. Kein Grund für „Street-fighter II“ und „Mortal Kombat“, in Deckung zu gehen...

hindern weiß. Sein Erfolgserlebnis bekommt man freilich trotzdem, denn obwohl man hier das Joypad herzlich ziellos bearbeitet, fallen die dünnlichen Computergegner selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad gleich reihenweise um! Mehr Spaß als der Kampf gegen diese Nieten verspricht allenfalls die Auseinandersetzung Mann gegen Mann, zumal kein einziger richtiger Endgegner die gefährlichen Straßen unsicher macht.

Wenn man jetzt noch weiß, daß die Scoreleiste nur am Monitor, nicht aber am Fernseher mit seinem meist kleineren Bildausschnitt zu erkennen ist, dann weiß man auch, daß man als Prügelfan mit CD<sup>2</sup> besser auf die angekündigte Umsetzung von „Body Blows Galactic“ wartet. (rl)

## DANGEROUS STREETS (FLAIR SOFTWARE)

### PRÜGEL-ACTION

**44%**



„SCHWACH“

**GRAFIK** 82%

**ANIMATION** 66%

**MUSIK** 74%

**SOUND-FX** 72%

**HANDHABUNG** 39%

**DAUERSPASS** 41%

**VARIABEL: 3 STUFEN**

**PREIS** DM 79,-

**CD<sup>32</sup>**

Einmal-Aktion bis 01.04.94  
Nur solange Vorrat reicht!!!

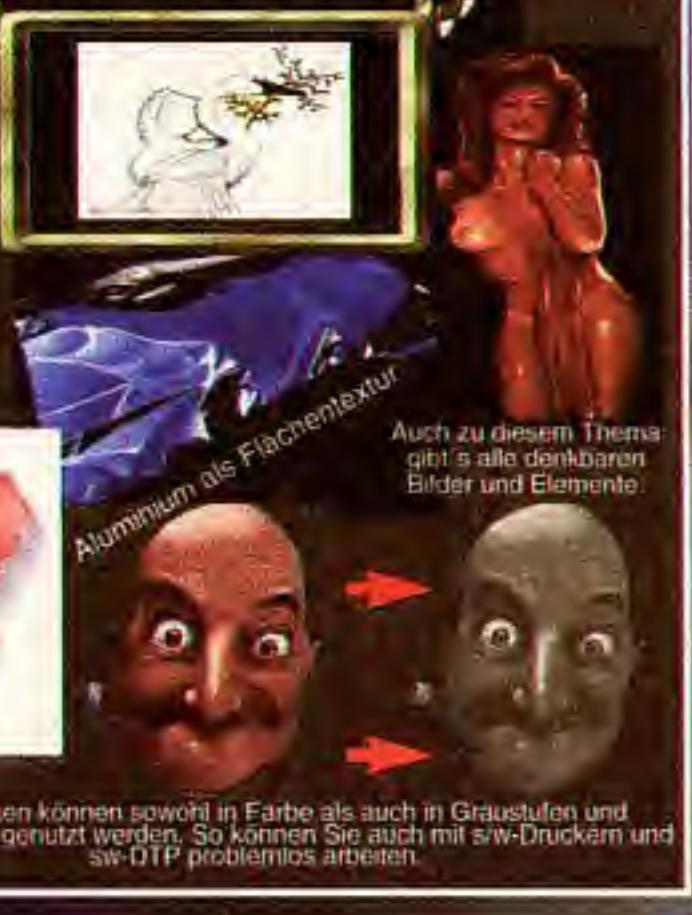
## Die besten Amiga-Profi-Grafiken nur für Sie

### Grafik-Elemente in Deluxe-Color und schwarz/weiß

Sie erhalten über 500 Profi-Grafik-Elemente in fröhlich leuchtenden Farben im Standard Amiga-Format. Ganz egal, ob Sie die Grafiken farbig, in Graustufen oder in schwarz/weiß nutzen wollen. Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) In jedes Malprogramm (DPaint, Brilliance...) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bilder und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen Drucksachen, 5) Für schwarz/weiß DTP-Päsentation erster Klasse nutzen. Alle denkbaren Themen stehen zur Auswahl. Frauen, Autos, Bilderrahmen, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Beruf, Technik, Karikaturen,... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder als komplexe beliebige Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 42 wohlviele Profi-Grafiken haben 2 Jahre Entwicklungszeit in diese einzigartig durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet. Eine deutsche Bedienungsanleitung wird mit geliefert. Lieferbar ab 03.01.1994 Best.-Nr. P040

**Nur 79,- DM**

Rahmenelement, hier in Gold... mit eingebautem Schwanbild



Alle Grafiken können sowohl in Farbe als auch in Graustufen und schwarz/weiß genutzt werden. So können Sie auch mit s/w-Druckern und s/w-DTP problemlos arbeiten.

### Hintergründe Color & s/w

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier ca. 100 komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe, die für Video, Animationen und auch für farbige oder s/w-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch einzelne Elemente einfach aus den Bildern herauschneiden und separat nutzen. Best.-Nr. P041

**Nur 79,- DM**

P040 + P041 zusammen nur 139,- DM

Sie sparen 10,- DM



In diesem Heft sind noch mehr Anzeigen von uns:  
Mallander Software  
Römerstr. 29  
46395 Bocholt  
Tel: 02871 / 10 51 15

# TORNADO

Die PC-Piloten mußten erst eine halbe Ewigkeit auf den Flugi von Digital Integration warten, die Amiga-Umsetzung nahm dann aber bloß noch knapp sechs Monate in Anspruch – und es wurde trotzdem keine Bruchlandung!

Wie schon zu DOS-Zeiten durchmäßt man den Screenhummus in Diensten der Royal Air Force entweder mit dem Tornado F3 oder der speziell auf Luftkämpfe zugeschnittenen GR4-Variante. Vor den Start haben die Programmierer ein über 300 Seiten starkes, komplett deutsches Handbuch gesetzt: nach dieser Pflichtlektüre darf das frisch Gelernte im Simulator erprobt und bei etlichen Trainingsmissionen gefübt werden. Die Stunde der Wahrheit schlägt dann in 20 zum Teil hammerharten Einzel- und Gruppeneinsätzen: Hobbystrategen dürfen darüber hinaus ihre eigenen Aufträge ersinnen oder sogar einen komplett selbstgestrickten Feldzug anleihen.

Wegen der Abwechslung gibt's drei unterschiedliche (fiktive) Einsatzgebiete, die der Packung gleichzeitig als Landkarten beiliegen. Die Missionen selbst laufen jedoch fast immer nach demselben Schema ab: Zunächst wird man in einem gut gemachten Briefing über Angriffsziele, Freund, Feind, Bewaffnung etc. informiert; dann jagt man im verschärften Tiefflug aufs Ziel zu, weicht dabei geschickt Baumkronen und Feindradar aus, um am Ende schließlich wieder in der heimischen Basis zu landen. Unterstützt wird man dabei von einem „intelligenten“ Autopiloten, der für alle Standardsituationen bestens gerüstet ist und zudem der aktuellen Feindlage individuell angepaßt werden kann.

Überraschenderweise hat die erstaunlich kurze Konvertierungszeit dem Tornado wirklich kein bißchen geschadet, nahezu jedes Detail der PC-Fassung blieb uns erhalten. Das gilt für die etwas farbarmen, aber recht detaillierten Grafiken ebenso

wie für den praktisch nicht vorhandenen Sound und die präzise Steuerung. Allerdings bedeutet es auch wieder einen gewissen Mangel an Optionen – so existiert zwar ein Zwei-Flieger-Modus (vgl. Null-



modemkabel), aber weder das Flugverhalten noch der Schwierigkeitsgrad lassen sich variieren. Spaß macht dieses Game trotzdem, weil sich dabei sehr schnell das typische „Gunship“-Gefühl einstellt: Es hat einfach seinen ganz eigenen Reiz, wenn man ständig auf der Hut sein muß, im Tiefflug mit der gegnerischen Abwehr neckische Versteckspiele treibt und über all dem das eigentliche Ziel nicht aus den Augen verlieren darf!

Das ziemlich lebensnahe Verhalten sowohl des eigenen Stahlvogels als auch der Feinde hat jedoch einen hohen technischen Preis, denn Standard-Amigas ohne Turbokarte sind mehr oder weniger chancenlos, und selbst ein A1200 kommt hier ganz schön ins Schwitzen. Außerdem ist die Speicherangabe von 1 MB auf der Packung eher irreführend, da dieses Megabyte tatsächlich *frei* sein muß – in der Praxis hebt man also erst mit 2 MB RAM ab. Wer die richtige Hardware hat, sollte beim Tornado aber ruhig zuschlagen, denn neue Flugis sind am Amiga derzeit nicht alltäglich; technisch so zeitgemäße schon gar nicht. (mic)

TORNADO (DIGITAL INTEGRATION)	
TIEFFLUGSIMULATION	
<b>76%</b> „STÜRMISCH“	
<b>GRAFIK</b>	<b>74%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>72%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>45%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>36%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>78%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>80%</b>
FÜR KÖNNER	
<b>PREIS</b>	<b>DM 99,-</b>
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

# BESTELLEN SIE NOCH HEUTE! TELEFON 02202-22385 TELEFAX 02202-53363

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme (Bar oder Scheck) zuzüglich 10,00 DM oder per Vorauskasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4,00 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorauskasse zuzüglich 15,00 DM möglich (Sorry!). Alle Bestellungen werden grundsätzlich am selben Tag bearbeitet und versandt. Jeder Bestellung liegt unser großer Amiga-Software-Katalog '93 kostenlos bei. Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.



## 3017 Seeschlacht

Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.

## 3023 Spiel des Wissens

Denkspiel über versch. Wissensgebiete.

## 3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel.

## 3031 Disc

Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikotaste bis hin zum Wettkampf ist alles möglich.

## 3032 Ball of Pharaos

Sie müssen durch Labyrinth zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

## 3034 SubAttack

Gutes Arcade Spiel. Sie müssen mit einem U-Boot aus Torpedos auf Verbündete und Schiffe abfeuern.

## 3035 Glücksrad

Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegenseitig antreten und das Glücksrad drehen.

## 3040 Evil-Tower

Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, gute Sound & viele dumme Sprüche.

## 3045 TheSimpsonsGame

Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

## 3051 Seawolf

Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

## 3058 Quizmaster 2.0

Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/ Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

## 3077 Castle of Doom

Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

## 3084 BattleShip

Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

## 3085 Skat

Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

## 3091 Fußballmanager V2.0

Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

## 3104 Bombs from Bagdad

Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Dahrain mit irakischen Raketen angegriffen.

## 3108 Star Trek (9,00 DM)

Ein Stück Film- und Software-Geschichte. Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müssen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.

## 3114 Galaga 92

Remake eines TOP-Klassikers.

## 3119 Abitur

Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

## 3133 Chopper II (9,00 DM)

Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

# SILVER DATENTECHNIK

Inhaber: Gerd Klein

Jakobstr. 117

51465 Bergisch Gladbach

Telefon 02202 / 22385

Telefax 02202 / 53363

Kein Ladenlokal, nur Versand!

## 1024 Text Plus V3.0N

Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fulltextenverwaltung, Serienbrieffunktion, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr...

## 1025 Haushaltbuch

Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

## 1026 Giroman V4.1

Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.

## 1027 Einkommensteuer 93

Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM.

## 1028 Girodruck

Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Überweisungen.

## 1031 LP, MC und CD Datei

Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

## 1043 D-Sort Plus

Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

## 1046 Erdkunde

Gutes Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

## 1110 Wörterbuch

Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

## 1122 C64-Emulator

Die Sensation für den Amiga!

## 1126 Dope-Intromaker

Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromaker den es im FD-Bereich gibt. Das Programmpaket besteht aus mehreren Teilen, Intromaker, ein Cruncher, ein ScrollEditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.

## 1130 AmigaAstro

Lernprogramm aus dem Bereich der Astronomie.

## 1138 Architekt&

Raumgestaltung Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raumgestaltung ist gut für Küchen geeignet.

## 1153 Rechtschreibprüfer

## 1157 StarAM Plan V1.0

Sehr komplexes Tabellenkalkulationsystem. 20 verschiedene Diagrammtypen. Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

## 1158 Fakturierung ProFakt

Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwaltet Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine, inklusive Offene Posten-Verwaltung.

## 1159 ProFibu

Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

## 1163 Businessdisk 1

Diese Diskette enthält mehrere Programme aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

## 1167 Adressverwaltung

Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

## 1168 Diskmaster III

Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausklick, Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

## 1177 Geo

Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

## 1179 Workbencherset (15 DM)

Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Diskettenparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswortsabfrage, und und und...

## 1200 Lesson\_One

Englisch- Grammatik- Trainer mit folgenden Unterprogrammen:

Lesson One der Grammatiklehrer schlechthin Voki-Pauk zum Vokabeln lernen Verbi-Pauk für unregelmäßige Vokabeln und Grammar-Pauk um grammatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

## 1201 Terminkalender

Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

## 1203 ProTracker V3.01

Das TOP-Musik-Erstellungprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzeklasse und Backplay!

## 1204 EaglePlayer

Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

## 1205 TSMorph

TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

## 1206 ABackup

Programm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

## 1207 ARestaure

Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

## 1208 DiskSalv2 & DiskTest

DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfachster Anwendung für alle "Amiga file system devices".

DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

## 1209 Animpaint

Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

## 1210 DosXS

DosXS ist ein frei konfigurierbares Datei-Manager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbench möglich, mit Sizer, Dir-Cache, Unterstützt Formate: IFF-ILBM, IFF-8SVX, IconCs, PowerPacker-Data, Fonts,

## 1211 AdressMaster

Adressenverwaltung mit Serienbrief-, Überweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettendruckfunktionen sowie eine Modemwählfunktion. Sehr gutes Programm!

## 1212 StarTranslator

Komplexes Programm zum übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

## 1213 Reorg V2.33

Sehr guter Disk- (Festplatten) Optimizer!

## 1214 Wörterbuch PLUS

Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

## 1215 AmigaBase

AmigaBase ist eine programmierbare hierarchische Datenbank zur Verwaltung Kassetten, Videos, Adressen, usw. Auch für kompliziertere Aufgaben (z.B. Buchhaltung).

## 1216 LottoPro

LottoPro ist eine deutsche Lottoverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. VIEL Glück!)

# AKTION LESTEST

# SUPERFROG



Lange mußtet Ihr auf den ersten Leserinnentest warten, aber heute ist es soweit: Die 16jährige **Sonja Stockhausen** aus Düsseldorf hat den blaublütigen Grünling der englischen Actionprofis ins Herz geschlossen!

Ein wirklich süßes Jump & Run hat Team 17 da zustande gebracht – im Mittelpunkt steht ein Kerlchen, das wie eine Mischung aus Batman und Kermit aussieht: Superfrog.

Der kleine Held mit seinem roten Umhang und riesigen Springvermögen ist eigentlich ein verzauberter Prinz und gibt sich alle Mühe, seine Prinzessin, die von einer bösen Hexe entführt wurde, wiederzufinden. Dafür soll er sechs Welten (Wald, Schloß, Pyramide, Zirkus, Eis und Space) mit je vier Unterlevels bezwingen. Dabei muß er auch noch eine bestimmte Anzahl von Coins aufzammeln und das Ziel in vorgegebener Zeit erreichen;



drei, fünf oder sieben Leben entscheiden und zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen darf. Aber selbstverständlich bekommt der Spieler auch eine Menge Hilfen: Es gibt Sprungkissen, die Superfrog durch den gesamten Screen schleu-

dern, und Hebel, die den riesigen Levels abkürzende Gänge und die nötige Anzahl Coins verschaffen. Und wenn man sich den Schweiß nicht im falschen Moment aus den Augen wischt, kommt man auch in den Genuß von Tarnkappen und ähnlichem.

Auch Augen und Ohren werden gütig verwöhnt, denn die Musik läßt sich hören, und die Grafik erinnert stark an „Premiere“. Besonders die vielen „Nebensächlichkeiten“ sollte man nicht übersehen; so zwinkern die Bäume dem Helden zu, und sogar seine Grimassen verändern sich ständig. Er ver dreht z.B. die Augen, sobald er Energie einbüßt oder eins seiner geliebten Leben verliert. Wer das Spiel schaffen will,



glücklicherweise wurde sie aber großzügig bemessen. Das Game ist gar nicht mal so einfach, da unser Held von allem, was fliegen, schwimmen und kriechen kann (z.B. stachelbesetzten Schildkröten, Mumien und netten Würmchen) belästigt wird. Und wenn mal wieder unerwartet ein Stachelabgrund auftaucht, sind Wutausbrüche an der Tagesordnung – da hilft auch der Optionsscreen nicht, wo man sich zwischen



## DIE AKTION GEGEN WEITER!

Mitmachen kann nach wie vor jeder, der uns einen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiele seiner Wahl zu kommen läßt. Vergesst bitte auch nicht die Altersangabe, das (Pall-)Foto und natürlich Eure Bewertung. Verzichten können wir dagegen auf den Rechtsweg – den schließen wir kurzerhand aus und wünschen Euch lieber frohes Schaffen!

Joker Verlag  
„Aktion Lesertest“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

sollte allerdings lieber auf die Codes im Joker 5/93 zurückgreifen. Nicht, weil das Game sonst zu schwer ist, sondern weil man diese Codes nur per Zufall über einen Spielautomaten bekommt. Eine wirklich total neue und genauso bescheuerte Methode – aber davon abgesehen ist dieses Game für alle eingefleischten Zocker ein hervorragender Genuss: Superfrog macht wirklich süchtig! (Sonja Stockhausen)

## SUPERFROG (TEAM 17)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
<b>85%</b>	<b>75%</b>
85%	GRAFIK 74%
85%	ANIMATION 78%
70%	MUSIK 76%
80%	SOUND-FX 78%
75%	HANDHABUNG 72%
85%	DAUERSPASS 76%

# Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen...

...viele der Vornut-reicht alle hier aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriFFEN!!!

Dann Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit zu folgende Adresse:

Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (auf Inland) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müsst Ihr jeweils 8,90 DM zahlen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen. Bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

# Der Weihnachtskarten-Wettbewerb

Tradition ist, wenn man trotzdem lacht: Wieder präsentieren wir Euch die witzigsten und ausgefallensten Weihnachtsgrüße an die Redaktion – wegen der Produktionszeit auch in diesem Jahr ein paar Wochen nach dem Fest...

Zunächst unsere traditionellen Erläuterungen für alle Neu-Jokeraner und solche mit Kurzzeitgedächtnis: Vor Euch seht Ihr die originellsten Kärtchen bekannter Companies, Schmunzeln ist trotz des festli-

chen Anlasses erlaubt. Sobald Ihr ausgeschmunzelt habt, dürft Ihr entscheiden, welche Karte Euch am besten gefällt; was Ihr uns umgehend Eurerseits auf einer Karte (nein, die muß nicht weihnachtlich sein, es

genügt, wenn sie postalisch ist) mitteilt. Alle, die auf das meistgenannte Exemplar getippt haben, nehmen dann an einer Verlosung teil, die mit standesgemäß festlichen Preisen aufwarten kann: Als Hauptgewinn

winkt ein wertvolles Unikat – das handgezeichnete Original eines Joker-Comics von Werner Regnet! Dann gibt's noch Spiele, Einkaufsgutscheine und signierte Hefte.



# A

Bei Sales Curve hat man den Rasenmähermann zum Nikolaus gemacht und übermittelte uns Weihnachtsgrüße aus dem Cyberspace.



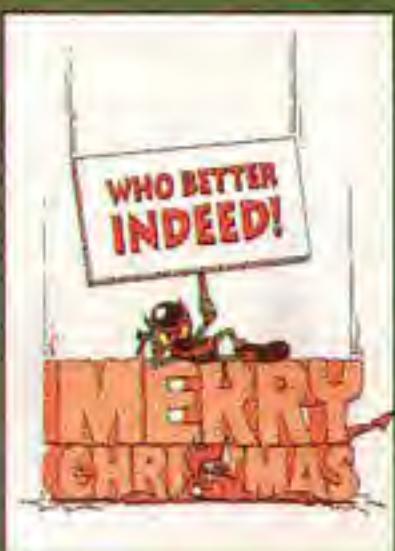
# B

Bei Software 2000 kennt man keine Sprachbarrieren – dort wurde einfach für jedes Land der passende Sackträger engagiert.



# C

Weihnachtzwerg oder Festtagsei, das ist die Frage, wenn der gute alte Dizzy für die Codemasters ins winterliche Rennen geht.



# D

Von Weihnachtsfrieden kann bei Grenlin keine Rede sein – es tobt ein hausinterner Konkurrenzkampf zwischen Lili, Divil und Zoo!



# E

Psygnosis und Sony grüßen mit einer Karte – daß ihr Weihnachtsmann am Mega Drive hängt, ist allerdings eine Schande...



Was Ihr Amstrad mit dem Amiga zu schaffen? Nix, aber Ihr weihnachtlicher Bruder von Daniel Düsensiebs Helferlein ist trotzdem nett!

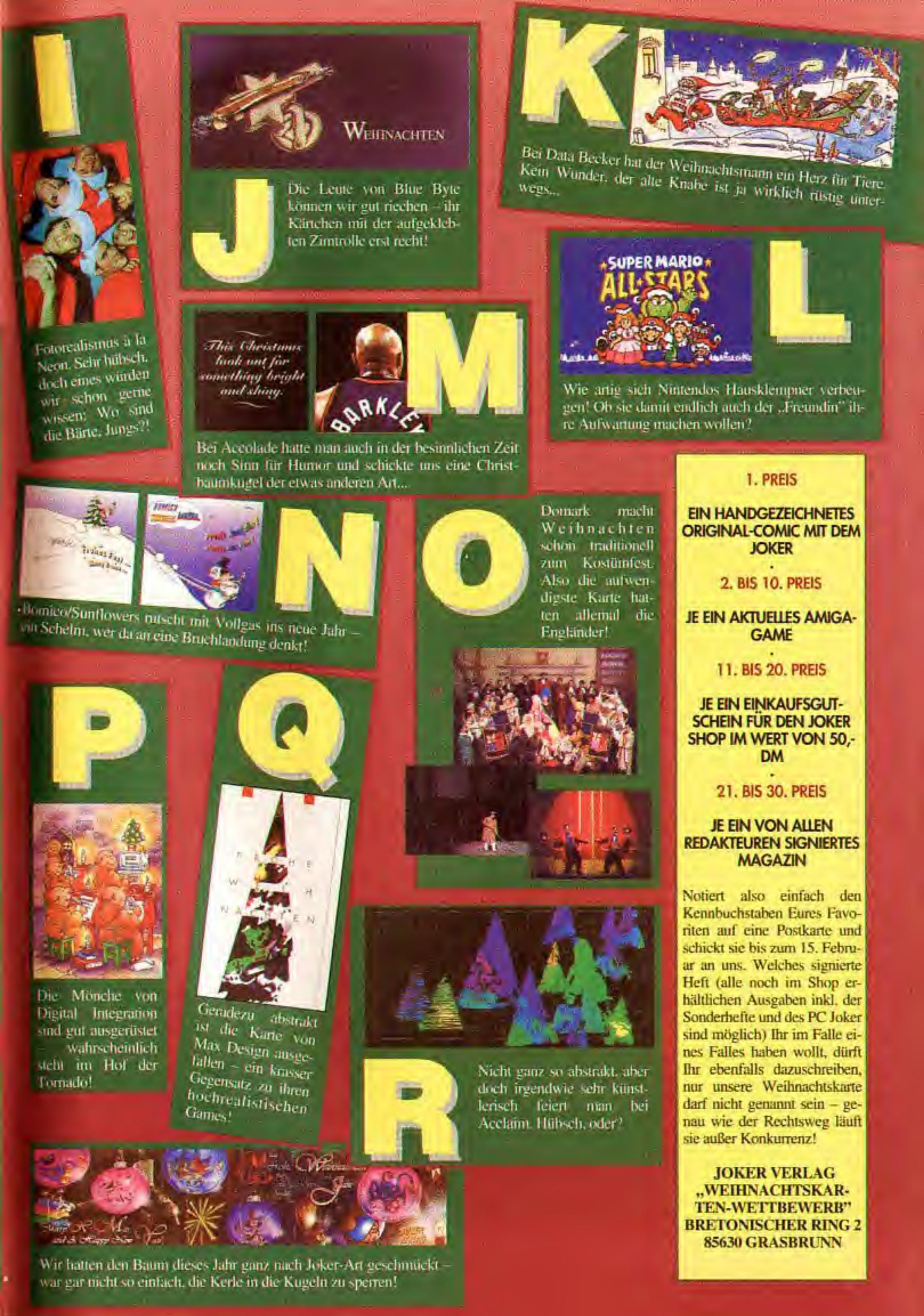
# F

Die weihnachtlichen Akrobaten von Leisuresoft stehen wortwörtlich voll zu ihrem Auftraggeber, was?



# H

Maxis präsentierte uns eine Stadtansicht aus Sim City im festlichen Licherglanz – stimmungsvoll und edel...



### 1. PREIS

EIN HANDGEZEICHNETES  
ORIGINAL-COMIC MIT DEM  
JOKER

### 2. BIS 10. PREIS

JE EIN AKTUELLES AMIGA-GAME

### 11. BIS 20. PREIS

JE EIN EINKAUFSGUTSCHEIN FÜR DEN JOKER SHOP IM WERT VON 50,- DM

### 21. BIS 30. PREIS

JE EIN VON ALLEN  
REDAKTEUREN SIGNIERTES  
MAGAZIN

Notiert also einfach den Kennbuchstaben Eures Favoriten auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 15. Februar an uns. Welches signierte Heft (alle noch im Shop erhältlichen Ausgaben inkl. der Sonderhefte und des PC Joker sind möglich) Ihr im Falle eines Falles haben wollt, dürft Ihr ebenfalls dazuschreiben, nur unsere Weihnachtskarte darf nicht genannt sein – genau wie der Rechtsweg läuft sie außer Konkurrenz!

JOKER VERLAG  
„WEIHNACHTSKARTEN-WETTBEWERB“  
BRETONISCHER RING 2  
85630 GRASBRUNN

# Joker Galerie



Lars Friedrich Wilhelm Winkelmann: Das sind nicht etwa die Namen der Teilnehmer bei diesem monströsen „Meeting“, so heißt der begabte Künstler, dessen Atelier in Finowfurt steht!

Im „Joka-Cola-Rausch“ befand sich anscheinend Alexander Schöne aus Großröhrsdorf, als ihm die Eingabeung zu diesem Bild kam. Das Ergebnis macht doch richtig durstig, nicht?



So ganz ist uns zwar nicht klar, was dieses Hinweisschild von Horst René Rohnfeld aus Erfurt eigentlich aussagen soll, aber bitte: Das Reiseziel stimmt allemal!

Der schwer beschäftigte orientalische Jokalladin flatterte aus Herne zu uns, wo ihm Karič Adnan auf den fliegenden Teppich gesetzt hat – oder sollte man lieber von einem Flugklo reden?





Auch hier müssen wir uns geschlagen geben: „Tar 5 Ende“ heißt das durchgestylte Werk von Andreas Winter aus Wesel – was hat es mit dem Titel auf sich? Und warum wollen wir das überhaupt wissen?

**Der erste Monat des neuen Jahres wäre geschafft, ab jetzt kann's nur noch wärmer werden – als kleine Hilfestellung hätten wir wieder ein paar Bilder anzubieten, bei deren Anblick dem Kunstkennner so richtig warm ums Herz wird!**

Im „Joker Park“ von Pavel Brož aus Emmering dürfen ganz normale Besucher wie der abgebildete die schlimmsten Ungeheuer wie Michael und Oskar bestaunen – kein Wunder, wenn sie große Augen machen...



**OHNE RÜKSICHT  
AUF VERLUSTE...**

...machen wir nächsten Monat genau da weiter, wo wir heute aufgehört haben. Weil wir Euch dabei natürlich nicht mit denselben Motiven kommen wollen, zählen wir verstärkt auf Eure farb- und tatkraftige Unterstützung: Schwingt die Gänsekiele, Pinsel, Mäuse und sonstigen Malwerkzeuge, damit wir auch im März eine schöne Ausstellung zusammenbringen! Unsere bescheidenen Bedingungen haben sich nicht geändert: DIE KUNSTWERKE MÜSSEN UNBEDINGT SELBSTERDÄCHT UND SELBSTGEMACHT SEIN, außerdem solltet Ihr Rückporto beilegen, falls Ihr sie wiedersehen wollt. Die Adresse der Galerieleitung lautet nach wie vor:

**Joker Verlag  
„Joker Galerie“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn**

Das namenlose Fabelwesen hat Jan Liepe aus Erfurt auf den Zeichenblock gebannt – seiner Strich, Jan! Aber Daisy ist uns als Haustier trotzdem lieber...



# Elend und Leid – doch weit und breit kein Kläger!

Tiere werden gequält, weggeworfen, umgebracht. Wir tun vieles gegen dieses Elend. Z.B. kümmern wir uns um die Sterilisation von Hunden und Katzen in Italien, Griechenland, Türkei und Bolivien. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns an: Tel. 0 89/8 7143 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte. Tierhilfe Süden e.V., Kallmünzer Straße 2-4, 81249 München, Spendenkonto 6569 730, Bankleitzahl 700 20270, Bayerische Vereinsbank, München

**bits + bytes**  
SOFTWARE

## 2,5" Festplatte

für z.B. A1200,

85MB SEAGATE  
**499,- DM**

Speichererweiterung  
A500 auf 1 MB  
abschaltbar ind. Uhr  
**ab 59,- DM**

Speichererweiterung  
für A2000 2 MB/8 MB  
**ab 298,- DM**

## Amiga 500 Festplatte incl. Controller, 130 MB, RAM-Option

**549,- DM**

### AD&D

Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1 (dt.)	60,00
Monster Kompendium 2 (dt.)	38,00
Complete Handbooks (Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)	je 35,00

### Battletech (deutsch)

Battletech 3. Aufl.	69,00
Citytech	49,80
AstroTech	49,80
Geotech	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80
Hardware Handbuch 3031	39,80

Battletech Center  
Freudenberger Str. 20 · 57072 Siegen  
Tel. 0271/2 49 46

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in ...  
57072 Siegen, Am Bahnhof 35  
51643 Gummersbach, Wilhelm-Breitkopf-Allee 3  
24 Std. Bestellservice Tel.: (0271) 2 21 20 · Fax: (0271) 5 66 17

# krieger



ZIEHNER XVII/95



# IMPRESSUM

Herausgeber  
Michael Labiner (verantw.)

Reproduktion  
Prolit-Studio GmbH  
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung  
Druckerei Gersmayer  
A-3105 St. Pölten

Vertrieb  
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Buchhändel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/93)  
Druck: 138.350  
Verteilung: 105.565



Erscheinungsweise  
AMIGA JOKER erscheint monatlich zum jeweils letzten Freitag des Monats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement  
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahrs möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte  
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht  
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion  
Joker Verlag  
Inh. Michael Labiner  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
Tel. Verlag: 089/463700  
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822  
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr  
Telefax: 089/4604977

**Das Magazin,**

**auf das eine ganze Branche gewartet hat !**

# insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

**Gegen  
Gewerbenachweis  
3 Ausgaben  
gratis!**

**Nur im  
ABO  
erhältlich!**

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

**Joker Verlag**  
**Bretonischer Ring 2**  
**85630 Grasbrunn**

# insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

aktuell · kompetent · komplett

IVW-Auflagen, BPS-Index,  
Game-Charts, Marketing-Aktionen,  
Spiele-Highlights, Markt-Analysen  
Media-Nomos und  
Veröffentlichungssterne

**STOP  
HÖRZU**

Alles Wissenswertes für  
Ihre Computer-Kids gestoppt!



Mehr Spaß am Computer!



Denkt nicht Edutainment? Ein neues Medium sucht einen Wissenswert

## insider ABO-COUPO

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und  
bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

per Vorauskasse:  
Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:  
Überweisung auf Postgirokonto:  
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname \_\_\_\_\_

Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

Datum / 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht  
Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,  
85630 Grasbrunn widerrufen.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung  
des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des  
Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift \_\_\_\_\_



Ballern à la Bitmap Brothers, damals noch für Mirrorsoft: Xenon 2



Soll bald wieder werden: Speedball 2

Er ist ein alter Hase in diesem Business und war sogar mal als schreibender Kollege tätig. Aus unerklärlichen Gründen gab er das wieder auf und fungiert heute lieber als Boß des Bitmap Brothers-Labels Renegade!

Der am 8. November 1959 geborene Tom Watson mußte erst mal eine englische Privatschule durchstehen, ehe er Englisch und Theaterwissenschaften studieren und anschließend zwei Jahre lang Europa erkunden konnte.

te") er zwei Jahre lang betreute. Dann wechselte er zur mittlerweile vom Markt verschwundenen Mirrorsoft-Company, weil dort so interessante Labels wie FTL („Dungeon Master“) oder Cinemaware („It Came From

gale praktisch nur erstklassige Games kommt“).

**TW:** Wir lassen den Leuten auch jede Freiheit, denn

wirkt der groß gedruckte Name der Entwicklercrew auf der Packung ungeheuer motivierend! Und es ist ja nur ge-

# WASMACHT EIGENTLICH

1984 wurde er Redakteur bei dem Handelsmagazin „Popular Computing Weekly“ und beschäftigte sich auch privat mit allen Computern vom VC 20 über Sinclair Spectrum, C64, Sinclair QL und Atari ST bis zum Amiga. Ein Freund brachte ihn 1986 auf die Idee, als Marketing Manager zu Telecom Soft zu gehen, deren Spiele (z.B. „Eli-

the Desert“) unter Vertrag waren – und lernte die Bitmap Brothers kennen, was 1990 zur Gründung von Renegade führte.

**2:** Tom, ihr beteiligt eure Programmierer mit 50 Prozent am Gewinn und habt großen Erfolg mit diesem Konzept – gibt es noch mehr Gründe, warum von Ren-

schlechte Spiele entstehen oft gerade durch lustlos erledigte Auftragsarbeiten. Genauso wichtig ist es uns, daß sich das Team aus eigenem Antrieb findet und nicht von einem Projektleiter zusammengewürfelt wird. Außerdem

recht, schließlich kauft man sich eine CD auch wegen der Musikgruppe, und nicht, weil sie Warner produziert hat.

**2:** Apropos Musik, könntest du uns vielleicht auch gleich erklären, warum ihr bei „The Chaos Engine“ keine Stücke



Die KTM-Sponsorenjacke in ganzer Pracht



Der Chef der Abtrünnigen: Tom Watson



Ein Meilenstein von Renegade: Gods



Und noch ein Meilenstein: Magic Pockets



Grafgolds Plattformhant: Fire & Ice

bekannter Interpreten wie Betty Boo oder Nation 12 mehr verwenden habt?

TW: Wenn man will, daß das musikalische Thema automatisch mit der Situation wechselt, muß man das zwangsläufig einem erfahrenen Soundtüftler überlassen, der in die Produktion des Games integriert ist. Und dann gibt's noch einen finanziellen Grund: Angenommen, wir verwenden für die acht Levels eines Games die Stücke von verschiedenen Musikern; dann müssen wir diese aus rechtlichen Gründen ganz unterschiedlich bezahlen – weil 100 Prozent aller Spieler den ersten Level sehen und die dazugehörige Musik hören, beim zweiten sind's vielleicht 95 Prozent, aber den

lichkeiten wieder eine Chance geben?

TW: Ich würde ihm jedenfalls von Herzen eine Aufsetzung wünschen, genau wie „Lords of Midnight“, dessen Nachfolger „Doomdark's Revenge“ ich wie verrückt gespielt habe. Sein Programmierer Mike Singleton will ja nun endlich einen dritten Teil machen, den Mirage veröffentlichen wird.

?: Welche spielerischen Favoriten kannst du uns darüber hinaus anbieten?

TW: „Sensible Soccer“ habe ich sehr lange im Laufwerk gehabt, aber mein momentaner Liebling heißt „Cannon Fodder“. Auf Reisen ist bei mir immer ein Notebook im Gepäck, und dafür habe ich gerade erst „Railroad Tycoon“

menphilosophie verbietet uns solche Auftragsarbeiten; aber wenn ein Psychologe mit so einem Projekt samt dem passenden Programmierer ankomme, wäre ich begeistert.

?: Sowiel zur Arbeitsbeschaffung für Seelenklempner, nun zurück zu deinem Job – was war da bisher deine schwierigste Aufgabe?

TW: Ganz klar die Vermarktung von „Tetris“ für Mirrorsoft. Nachdem wir das Programm endlich an Land gezogen hatten, mußten wir den Leuten irgendwie erklären, daß es ungeheuer Spaß macht, relativ langweilig aussehende Klötze auf dem Screen herumzuschieben. Die Tests fielen zwar alle sehr positiv aus, aber um die Massen wirklich aufzurütteln, setzten wir lieber noch auf die Karte „Das erste Spiel von jenseits des Eisernen Vorhangs!“ Gerade in Amerika schlug diese Marketingstrategie ein wie eine Bombe, dort war bei der ersten Präsentation sogar das Fernsehen vertreten.

?: Renegade gibt sich viel Mühe mit den Umsetzungen für das CD, wie beurteilst du die Zukunftschancen dieser Maschine?

TW: Nun, hier in England gibt es Untersuchungen, nach denen das CD schon vor CD-I und Mega-CD liegt. Wir unterstützen das, indem wir jeden neuen CD-Titel so stark wie möglich aufpeppen und mit dem Preis trotzdem ein Pfund unter der Diskversion bleiben.

?: Ein englisches Pfund entspricht ungefähr 2,50 DM...

TW: Müßten wir keine Abgaben an Commodore zahlen, wäre es sicher noch günstiger zu machen, aber wir können mit dem Preis vielleicht auch weiter runtergehen, sobald die abgesetzten Stückzahlen höher sind. Man muß Commo jedoch zugute halten, daß sie keine Sonderwünsche haben – bei Nintendo wurde aus dem Prediger in „Chaos Engine“ plötzlich ein Wissenschaftler, nur weil man keinen bewaffneten Mann Gottes im Spiel wollte.

?: Was habt Ihr denn als nächstes am CD vor?

TW: „Speedball II“ kommt mit ganz neuer AGA-Grafik und rundherum aufgemotzt heraus; und unser erstes Adventure, „Flight of the Amazon Queen“, kriegt hier zusätzlich Sprachausgabe verpaßt. Falls die Nachfrage groß genug ist, ließe sich auch über deutsches Gequassel nachdenken.

?: Wie wäre es denn mit deutschen Untertiteln oder umschaltbaren Texten?

TW: Gute Idee, das muß ich mal den Jungs von Factor 5 erzählen, die für uns die deutschen Übersetzungen machen!

?: Obligate Seldußfrage – welche Hobbies hat Tom Watson?

TW: Samstags gibt es für mich nichts Schöneres, als mit einem Bier vor der Glotze zu sitzen und den Kickern von Chelsea bei der Arbeit zuzuschauen. Außerdem beschäftige ich mich so oft es geht mit meiner fünfjährigen Tochter und spiele gern Schach, aber nur auf einem richtigen Brett. An Musik höre ich bevorzugt Everything But the Girl, Spin-doctors, Neil Young oder Pearl Jam; meine privaten Filmhits sind Harold & Maude, Stephen Spielbergs Frühwerk *Duel* und die Rocky Horror Picture Show. Und wenn ich ein Buch lese, heißt der Autor sehr oft Stendhal oder Paul Auster. (mm)

# TOM WATSON?

letzten erleben nur etwa 15 Prozent. Man kann sich kaum vorstellen, was das für Streitereien gibt!

?: Dann wechseln wir schnell zu einem friedlicheren Thema. Bei Telecom Soft hast du sicher auch das legendäre „Dick Special“ mitbekommen, das seiner Zeit leider viel zu weit voraus war – würdest du diesem Game bei den heutigen technischen Mög-

entdeckt. Zu meinen persönlichen Klassikern gehört auch die interaktive Psychologen-Geschichte „Alter Ego“ auf dem 64er, das war wirklich noch innovative und spannende Software!

?: Könntest du dir vorstellen, daß *Renegade* etwas Ähnliches mit den technischen Möglichkeiten der heutigen Zeit realisiert?

TW: Wie gesagt, unsere Fir-



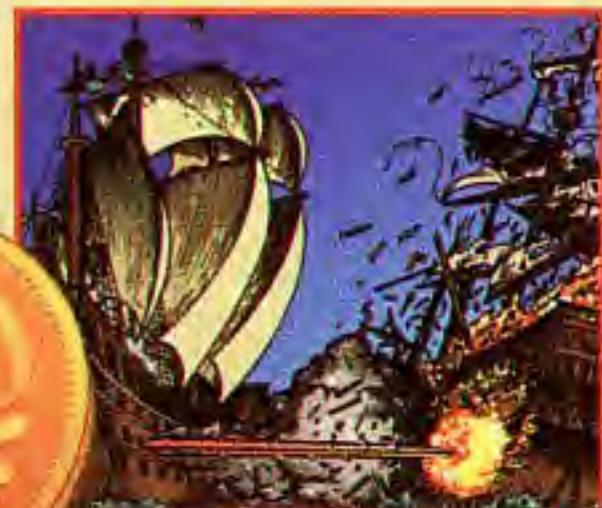
Als 1985 die Ur-Piraten auf dem C64 in See stachen, ahnte niemand, welche Traumkarriere ihrem Programmier-Kapitän Sid Meier noch bevorstand – und welch gelungenes CD-Game sie anno 1994 abgeben würden!

# Pirates! Gold

Als bis dato letzte Station auf dem Siegeszug der Freibeutersimulation durch nahezu sämtliche Computersysteme kam im letzten Jahr die aufgepeppte Gold-Ausführung für PC und Mega Drive her-

Hat man sich fürs Entern entschieden, muß man nach dem Rammen des gegnerischen Schifffes noch den

feindlichen Kapitän in einer kleinen Actionsequenz via Säbel, Degen oder Rapier besiegen. Darüber hinaus wollen Städte geplündert, Schätze gefunden und die eigenen Sippenmitglieder befreit werden. Im weiteren Verlauf darf man auch Diplomatie betreiben, sich mit bösarti-



„What Shall We Do With The Drunken Sailor?“ reicht. Eine jederzeit aufrufbare Übersichtskarte erleichtert die Orientierung ungemein, und die Zeitrafferoption läßt elend lange Segeltouren auf ein erträgliches Maß schrumpfen. Dazu darf man komplett in Deutsch entern und die Spielstände abspeichern.



Somit kommen CD<sup>32</sup>-Besitzer in den Genuss einer wahrhaft goldigen Ausführung dieses Klassikers, der endlich in vollem Umfang die Präsentation und Atmosphäre bieten kann, welche eigentlich schon die DOSen- und Sega-Piraten erwartet hätten. Man kann daher nur jedem Seebären raten, bei dieser Version anzuheuern – selbst wenn man den Vorgänger bereits kennt, wartet hier ein völlig neues Freibeutergefühl! (mic)



gen Piratenjägern herumärgern – und über all dem möglichst die Laune der Mannschaft nicht aus den Augen verlieren. Wer es gerne übersichtlich hat, kann schließlich auch in sechs vorgegebenen Szenarien den Spuren berühmter Freibeuter wie z.B. Sir Francis Drake folgen.

Nach den etwas enttäuschenden PC- und Mega Drive-Versionen hat MicroProse hier ganze Arbeit geleistet und auch die Detailarbeit nicht vernachlässigt. Die völlig neu gezeichnete und liebevoll animierte Grafik sieht sehr hübsch aus, die Steuerung wurde optimal an das Joypad angepaßt, und der Soundtrack ist schlichtweg bombastisch. Alle 25 Musikstücke kommen direkt von der CD, wobei das stilistische Spektrum vom hymnisch aufspielenden Symphonieorchester bis zum Techno-Mix von



## PIRATES! GOLD (MICROPROSE)

### DIGI-PIRATERIE

**85%**  
„GOLDIG“



<b>GRAFIK</b>	<b>78%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>74%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>88%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>82%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>86%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>86%</b>

### VARIABEL: 4 STUFEN

**PREIS** **DM 69,-**

**CD<sup>32</sup>**



**AMIGA**

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues.

Versand erfolgt per  
Nachnahme  
ab 9,- DM o.  
VORKASSE  
4,- DM**JUDGMENT DAY**

Die wichtigste Seite des Monats

Tel.: 07731/22058 Fax.: 07731  
JUDGMENT DAY  
PLK.: 042352 D  
78224 SINGEN**AMIGA**Bestellan-  
nahme von  
9<sup>th</sup> - 18<sup>th</sup>PREISANDERUNG  
VORBEHALTEN

T2



Terminator auf Laserdisc 99.

Terminator 2 auf Laserdisc 99.

Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Preishits Amiga	AMIGA 1200-4000 & CD-32
1869	DV 61,90	Head to Head	EV 57,90	3D Pool	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Abandoned Places 2	DV 57,90	Hercules Quest 2	EV 59,90	E38 Attack Sub	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Airbucks	DV 55,90	Hekuma	DV 74,90	Adv. Destroyer Simulator	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Airbus A320-American Edition	DV 79,90	Hired Guns	KA 19,90	Alien Breed-Special Edition	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Airbus A320-Europe	DA 69,90	History Line 1914-1918	DV 73,90	Bardis Tales 3	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Airforce Commander	DA 64,90	Hook	DA 49,90	Batman-The Movie	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Air-Land-Sea	DA 61,90	Humans	EV 46,90	Battlechest	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Air Support	EV 38,90	Human Face-Disk	EV 48,90	Battleworks	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Alfred Chicken	DV 40,90	Human Face-Stand Alone	EV 49,90	Battle Squadron	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Alien 3	DA 49,90	Indiana Jones 3/Adventure	DV 39,90	Birds of Prey	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Alien Breed II	DA 49,90	Indiana Jones 4/Action	DA 48,90	Bubble Bobble	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Ambition	DV 79,90	Indiana Jones 4/Adventure	DV 79,90	Budokan	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Anstoss	DV 69,90	Innocent until Caught	DV 74,90	California Games II	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Apocalypse II	DA 44,90	Ishar II	DV 48,90	Caravan GT4-Rally	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Aquatic Games	DA 52,90	Jet Strike	DA 48,90	Centurion	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Aquaventure	DA 54,90	Jim Power	EV 49,90	E-16 Combat Pilot	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Arabian Nights	EV 46,90	Joe & Mac	DA 49,90	Face Off	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Archer McLean Pool Billard	DA 49,90	John Madden Football	DA 52,90	Fistfighter	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Arnalyte	DA 49,90	Jonathan	DV 73,90	Limbo's Quest	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Assassin II-Max	DA 29,90	Jungle Strike	DA 59,90	Future Wars	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
AT.A.C. II	DA 89,90	Korrasit Park	DA 49,90	Gem X	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
A-Train	EV 65,90	KGB	DV 39,90	Go for Gold	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
A-Train Cars Kit	EV 29,90	K240	DA 59,90	Gunboat	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
AyoB-Hamier Assault	EV 56,90	Kingmaker	DA 59,90	Heroes Quest	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Autschwung Ost	DV 59,90	Legend of Ryndola	DV 49,90	Hill Street Blues	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
B-17 Flying Fortress	DA 61,90	Lemmings Doppelpack	DA 59,90	Honda RVF	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Bat vs the World	DA 71,90	Lemmings 2	DA 58,90	Hudson Hawk	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Bat 2	DA 71,90	Lethal Weapon	DA 53,90	Hyperion	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Battle Isle Data Disk 2	DV 40,90	Links	DA 59,90	Hungary for Fun	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Battle Team	DA 52,90	Lighthead	DA 43,90	Last Ninja 3	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Battlechess	DA 55,90	Little Devil	DA 53,90	Lombard RAC Rally	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Bazooka Sun	DV 74,90	Loom	EV 34,90	Lotus Turbo Challenge	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Beavers	DA 53,90	Lords of Power	DA 79,90	Manchester United	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Bili's Tomato Game	EV 31,90	Lord of the Rings	DA 59,90	Manchester United Europe	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Birds of Prey	DA 64,90	Lost Vikings	DA 58,90	Maniac Mansion	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Blamp Brothers Collection	DA 49,90	Lethal Mammals	DA 51,90	Mega Motion	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Black Crystal	EV 51,90	Lotus-The Final Challenge	DA 47,90	Michelprince Soccer	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Blaster	KA 45,90	Lotus Trilogy	DA 59,90	New Zealand Story	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Body Blows	DA 43,90	Macau	DA 29,90	Ninja Rembo	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Body Blows Galactic	DA 49,90	Magic Packets	DA 49,90	North & South	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Brian the Lion	DA 51,90	Magician Castle	DA 53,90	Oriental Games	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Bubbly Star	DA 55,90	Mc Donald Land	DA 49,90	Panaria Kick Boxing	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Bundesliga Manager Prof 2	DV 59,90	Meca LoMania+First Samurai	DV 58,90	Pinball Magic	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Burntime	DV 62,90	Micro Machines	DA 49,90	Pirates	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Bunny Bricks	DA 49,90	Monkey Island	DV 65,90	Populous Edition	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Campaign	DA 81,90	Monkey Island 2	DV 75,90	Prince of Persia	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Campaign- Data Disk	DA 39,90	Morph	DA 43,90	Project-X Special Edition	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Campaign II	DA 69,90	Mortal Combat	DA 59,90	REB 2-Baseball	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Cannon Fodder	DA 54,90	Nick Faldo Golf	EV 63,90	Rainbow Islands	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Chaos- Engine	DA 49,90	Nippon Sates	KA 53,90	Risky Woods	DA 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Chuck Rock II	EV 41,90	One Step Beyond	DA 45,90	Roebis-Hood-Legend Guest	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Civilization	DV 65,90	Overdrive	DA 46,90	Robotop 3	EV 29,90	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Combat Air Patrol	DA 57,90	Operation Stalath	EV 34,90	Trolls Amiga 1200	<b>29,90</b>	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Cool Spot	DA 54,90	Oxyd Magnum	EV 46,90	Robocod Amiga 1200	<b>29,90</b>	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Cosmic Spacehead	DA 54,90	Oskar	DA 49,90	Arabian Nights CD32	<b>39,90</b>	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Crazy Spouts Football	DA 54,90	Populous 2+	EV 62,90	Elite II EV	<b>54,90</b>	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Crazy Cars 2	DA 29,90	Penhouse House Hot Numbers Deluxe	DA 69,90	Elite II DV	<b>59,90</b>	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Crashers	EV 44,90	Pinball Compilation (Pinball Dreams+Fun)	DA 64,90	Die Siedler	<b>74,90</b>	Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Cruise for a Corpse	EV 59,90	Premiere	DA 54,90	— deutsche Version gegen Aufpreis		Amiga 1200-4000 & CD-32	Amiga 1200-4000 & CD-32
Curse of Enchanted	DV 74,90	Prime Mover	DA 56,90	— bei Drucklegume noch nicht lieferbar		Amiga 1200-4000 & CD-3	

Das Rezept für einen leckeren Plattform-Longdrink mit Stratego-Geschmack: Man nehme eine Prise „Lemmings“, einen Schuß „Morph“ und ein paar eigene Ideen, dazu etwas Comic-Grafik. Und jetzt gut schütteln...

...schon hat man kleine, wuschelige Pelztiere namens Tines, die laut Vorgeschichte den Planeten Sklumph besiedeln. Eines davon muß man hier unter Zeitdruck durch über 100 Spielabschnitte lösen, die in acht Designs von der Wüste bis zur Eiswelt auftreten.

Der Clou an der Sache ist, daß so ein Tiny außer springen und rollen je nach Level auch bis zu vier verschiedene Farben annehmen darf, die ihm jeweils spezielle Fähigkeiten verleihen: Als Gelbling schießt er mit Feuerbällen, in Rot futtert er sich

durchs Gestein, der Blaue kann tauchen und unter Wasser Luftblasen abschießen, und der Grüne hat eine Liane im Gepäck, mit der er sich an Wände oder fliegendes Getier hängt. Diese Farbwechsel sind verhältnismäßig oft nötig, weil die oft in alle Richtungen scrollenden Plattformwelten voller Gefahren für die sechs Pelztiere leben stecken. Gott sei Dank gibt es hier aber außer stacheligen Büschchen und gemeinen Spinnen, Würmern oder Fledermäusen auch nützliche Teleporter, Farbumwandler, aufklaubbare Extra-

leben, Zusatzzeit und gut verdeckte Bonusrunden. Da die nicht eben aufregend, aber detailliert gezeichneten Sklumph-Landschaften dem Spieler Geschick und vorausschauendes Denken abverlangen, stellt sich alsbald ein gewisser Suchteffekt ein. Gestiegt wird er noch durch die nach kurzer Eingewöhnung prima funktionierende Sticksteuerung, eine gelungene Soundbegleitung und nette Zwischenbilder. Es läßt sich daher kaum länger verheimlichen: Die launigen Akrobatenkugeln sind wirklich zum Kugeln! (md)

# FURY of the FURRIES



**FURY OF THE FURRIES**  
(MINDCRAFT)

PLATTFORM-STRATEGIE

**71%**  
„KUSCHELIG“



<b>GRAFIK</b>	<b>62%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>64%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>70%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>64%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>70%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>74%</b>

FÜR FORTGESCHRITTENE

**PREIS** DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5   JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

## MEAN ARENAS

Bei ICE hat man das legendäre Spiel „PacMan“ mit dem legendären Film bzw. Buch „Running Man“ gekreuzt und das sowohl auf Disk als auch auf Silberscheibe vorliegende Ergebnis spielt sich verblüffend gut!

Dabei war der erste Eindruck keineswegs überzeugend: Selbst beim dritten Testmuster verweigerte die Diskversion jede

Zusammenarbeit, so daß wir hier nur über die CD-Fassung berichten können. Auch optisch ist das Spiel alles andere als



vielversprechend, aber das Gameplay hat's tatsächlich in sich! Im Jahre 2093 kämpfen moderne Gladiatoren in einer Game-Show um Geld, Ruhm und ihr Leben. Dazu müssen sie in 26 aus der Vogelperspektive gezeigten Labyrinthen alles Gold aufsam-

men, ohne dabei in eine der unzähligen Fallen oder die Fänge der Wachroboter zu geraten. Klappt es, dürfen sie den ganzen Plunder behalten, anderenfalls übernimmt die TV-Gesellschaft die Bestattungskosten – das Risiko ist also zumindest finanziell begrenzt...

Vor jedem der teilweise auch mit einem Zeitlimit versehenen Suchabschnitte geben die beiden Moderatoren noch einige Tips, dann muß man selbst die passenden Schlüssel finden, Hebel drücken oder Edelsteine zur richtigen Stelle bringen. Insgesamt 22 verschiedene Extras wie Bomben, Schutzschilder und Erste-Hilfe-Koffer erleichtern die lebensgefährliche Aufgabe, außerdem werden an manchen Stellen Päswörter verteilt.

Rein technisch macht die grafisch wenig berauschende Show nur bei der problemlosen Steuerung und der flotten Soundbegleitung (mit glasklarer Sprachausgabe) Boden gut. Aber das ausgefuchste Leveldesign mit

dem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad und der rasante Spielablauf sorgen dennoch für eine langanhaltende Motivation des Todeskandidaten! (st)

## MEAN ARENAS

(ICE)

PACMAN - VARIANTE

**69%**  
„NETT“



<b>GRAFIK</b>	<b>31%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>50%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>72%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>74%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>72%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>70%</b>

FÜR GEÜBTE

**PREIS** DM 69,-

**CD 32**



# FATMAN THE CAPE CONSUMER

Der Held ist originell, keine Frage – kostümierte Konsumenten sieht man nicht alle Tage auf den Plattformen! Ob man dem Dickerchen bei Black Legend bzw. Kompart auch ein kalorienreiches Gameplay gegönnt hat?

Der eine hat's im Kopf, der andere in den Beinen – unser Kostümträger hat es im Bauch. Mit bürgerlichem Namen heißt er sinnigerweise Roy Fat, aber sobald er sich in sein kleidsames Cape zwängt, nennt man ihn Fatman, den Schrecken alter Schlankheitsfarmen. Denn er ist Restaurantbesitzer und so ganz nebenbei noch der Erfinder eines Nahrungsmittelduplikators, der über die reine Vermehrung hinaus sogar aus übelstem Junkfood noch leckere Gaumenkitzel machen kann. Das wiederum paßt dem spindelfüßen Professor Thinsin und seinem kalorienbewußten Thindicate nun überhaupt nicht in den Diätplan, weshalb das magersüchtige Gesindel kurzerhand die Gattin unseres schwergewichtigen Helden in eine Pizzafabrik führt. Aber da haben die Brüder die Rechnung ohne den Wirt gemacht...

Lächerliche sieben Hüpf-Welten mit insgesamt 15 Levels

können einen strammen Burschen wie Roy natürlich nicht lange von seiner Holden fernhalten: Behende schwingt sich Fatman über Plattformen, Dächer oder Säureseen und greift dabei nach allem Eßbaren, weil ihm erst eine bestimmte Zahl von Hamburgern, Brathähnchen etc. den Zutritt in den nächsten Abschnitt ermöglicht. Auf seine sechs krafttrotzenden Bildschirmleben haben es unter anderem keulenschwingende Säuglinge, glubberige Schleimtropfen und gefräßige Ratten abgesehen, gegen die er sich mit gekonnten Bauchstößen, herzhaften Rülpsern, Wurfsorten und Explosivpilzen zur Wehr setzt. Außerdem versperren oftmals Türen oder Gitter den Rettungsweg, für die erst die passenden Schalter gefunden werden müssen.

Trotz des witzigen Plots wirkt das Game auf den ersten Blick eher altbacken, vor allem die bläßliche Grafik und das leicht



Ein Bauch für alle Fälle...

ruckelnde Scrolling hinterlassen einen etwas unterernährten Eindruck. Doch der Appetit kommt hier beim Essen: Die witzigen Animationen sind für etliche Lacher gut, und der knackige Heavy-Sound läßt Erinnerungen an alte Extrabreit-Titel aufkommen. Aber auch das Gameplay weiß durchaus mit Abwechslungsreichtum zu motivieren, so stößt man hier ständig auf Geheimräume, Levelabkürzungen und immer noch schrägere Gegner. Andererseits ist auch der Sättigungsgrad recht bald erreicht, denn den späteren Abschnitten mangelt es an frischen Ideen, außerdem frustrieren die (gottlob nicht allzu häufigen) unfairen Stellen, gerade weil auch die Steuerung ein wenig hakeig ausgesessen ist.

Insgesamt ist Fatman also eine etwas durchwachsene Angelegenheit, die besser zur Budget-Schiene von Kompart (siehe Budget-Bühne) gepaßt hätte als auf den Vollpreis-Markt. Aber eine Chance bleibt den Jungs ja noch: Vielleicht würzt man die angekündigte A1200-Version deftig nach und serviert dann zumindest den Neu-Amiganern rundum schmackhafte Plattformkost? (mic)



Der Kinderschreck



Ein Königreich für einen Big Mac!

FATMAN (BLACK LEGEND/KOMPART)	
MAMPF & KAMPF	
<b>63%</b>	„GENIESBAR“
<b>GRAFIK</b>	61%
<b>ANIMATION</b>	67%
<b>MUSIK</b>	74%
<b>SOUND-FX</b>	70%
<b>HANDBABUNG</b>	61%
<b>DAUERSPASS</b>	64%
<b>FÜR GEÜBTE</b>	
<b>PREIS</b>	DM 69,-
<b>SPEICHERBEDARF</b>	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWORTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

# ASSASSIN

SPECIAL EDITION

Für eine Handvoll  
Dollar weniger

**Vor einem Jahr hat Team 17 schon mit der überarbeiteten Version von „Alien Breed“ gezeigt, daß man ein Spiel zugleich billiger und besser machen kann – hier erleben wir die Steigerung dieses Konzepts!**

Während sich das Gameplay des Originals eher an „Strider“ anlehnte, tendiert die Neufassung

stärker in Richtung „Turrican“. Augenfällig wird das vor allem durch die neue Hauptwaffe, anstelle des mickrigen Bumerangs hat man dem Helden jetzt nämlich eine ausbaufähige Knarre spendiert. Dazu kann er immer noch so gut springen, klettern, Purzelbäume schlagen und sich an Ästen etc. entlanghangeln wie ehedem.

Bei den fünf Levels wurde der langweilige Abschnitt im Wald weggelassen, der verbliebene

Rest von A bis Z überarbeitet und wesentlich durchdachter zusammengestellt als vorher. Dadurch findet man die nun in Großhandelsmengen vorrätigen Extras und Boni leichter, aber auch die Feinde haben inzwischen einen Benimmkurs absolviert und verhalten sich wesentlich fairer. Lediglich an der Hintergrundstory um den Obermotz Midan und den riesigen Endgegnern hat sich nichts geändert – das gilt natürlich auch für das (meuchel-) mörderische Spielprinzip. Die grafischen und akustischen Verbesserungen sind weniger auffallend, aber doch spürbar, und über die tollen Animationen und das perfekte Scrolling konnte man eh noch nie motzen.

Also alles eitel Sonnenschein? Doch, so kann man es tatsächlich sehen. Ihr soltet Euch daher nicht daran stören, daß wir dem schon vor einem Jahr ausführlich getesteten Spiel diesmal nur eine halbe Seite gewidmet

haben: Die Assassin Special Edition ist ein Action-Hit, wie ihn die Welt zu diesem Preis noch nicht gesehen hat! (mm)



Der spezielle Attentäter bei der Arbeit



**E**rneut macht sich der beliebte Eierkopf von Codemasters auf den Weg, um seine Freundin Daisy aus den Fängen eines Bösewichts zu befreien; diesmal allerdings zum Vollpreis. Na, wenn das keine Überraschung ist...

Eine weitere Überraschung ist, daß diesmal halt 250 magische Sterne zu finden sind, bis der diese Zauberer besiegt ist und die Angebetete an der Schale ihres Retters lehnt. Spielerisch schmeckt der Eiersalat dagegen ganz wie gewohnt.

Einmal mehr kann der Held dieser ActionAdventure-Reihe maximal drei Gegenstände auf einmal tragen, die er dann an der richtigen Stelle anwenden muß. Schlüssel ermöglichen ihm z. B. den Zugang zu bestimmten Locations oder die Benutzung von Fahrstühlen; ansonsten springt Dizzy wieder von Plattform zu Plattform und weicht den witzig gezeichneten Gegnern aus, um seine drei Bildschirmleben zu behalten. Aufgeklaubtes Obst frischt die Energievorräte auf, und die erfolgreiche Lösung der an manchen Stellen unter Zeitdruck zu absolvierenden Schiebepuzzles

wird mit einem Extraleben belohnt. Gegenüber den vorangehüpften Eiern hat sich die Grafik verbessert, außerdem kann sie nun mit Tag-Nacht-Wechseln und sogar Scrolling aufwarten. Dank der problemlosen Steuerung läßt sich die ebenso umfang- wie abwechslungsreiche Plattformwelt auch relativ sorgenfrei durchwandern. Untermalt wird die Suche nach der Liebsten von verschiedenen Musikstücken, deren Qualität von hasch bis hupparade verdächtig reicht. Auf Sound-FX muß man diesmal aber völlig verzichten, zum Trost liegt der Packung das übliche Poster bei.

Somit werden zumindest die Dizzy-Fans wieder für ein Weilchen ruhiggestellt – sofern sie bereit sind, den angehobenen Preis für die aufgewärmte Eierspeise zu lohnen. (st)



Eieei, was macht das Ei?

## ASSASSIN SPECIAL EDITION

(TEAM 17)

### JUMP & KILL

**85%**



<b>GRAFIK</b>	<b>79%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>84%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>80%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>82%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>82%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>86%</b>

### VARIABEL: 3 STUFEN

**PREIS** **DM 29,-**

<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>2 JA</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>NEIN</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>HIGHSCORES: 10</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>ANLEITUNG</b>



## FANTASTIC DIZZY

(CODEMASTERS)

### ACTION - ADVENTURE

**62%**



<b>GRAFIK</b>	<b>64%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>62%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>60%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>-</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>64%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>60%</b>

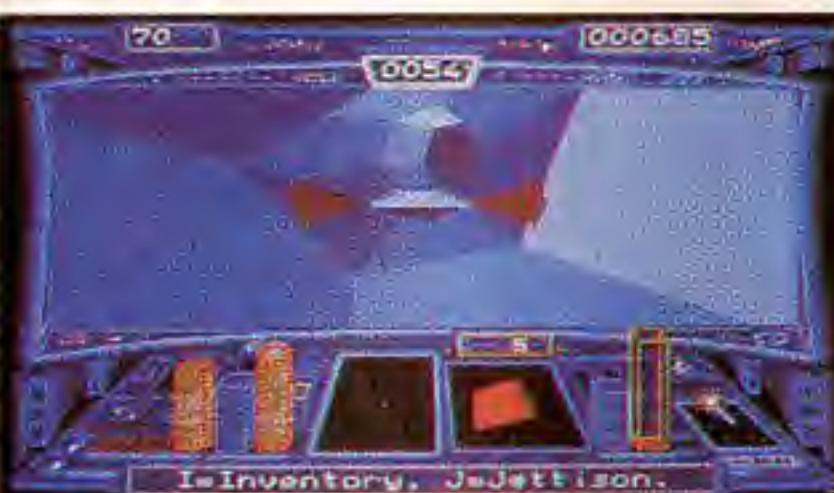
### FÜR FORTGESCHRITTENE

**PREIS** **DM 69,-**

<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>2 NEIN</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>NEIN</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>NEIN</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>KOMPLETT</b>

Anno 1988 wurde der Amiga förmlich überschüttet mit bahnbrechenden Vektorgrafikgames: „Interceptor“ und „Carrier Command“ haben wir bereits vorgestellt, nun fehlt nur noch der legendäre Sternenläufer!

## STARGLIDER 2



Den ersten Teil brachte Argonaut Software sogar schon 1985 für den Atari ST heraus und setzte ihn ein Jahr später auf unsere „Freundin“ um. Die Vektorgrafik war dabei allerdings noch nicht ausgereift, was immerhin den Vorteil hatte, daß dieses „Baller-Spiel der etwas anspruchsvolleren Art“ ohne große Abstriche auch für den C64 konvertiert werden konnte. Bei der Fortsetzung war das aber völlig unmöglich, denn hier staunten selbst ST- und Amiga-Besitzer, wie schnell man wunderschön und detailliert gestaltete Objekte über den Screen jagen kann!

Sie staunten übrigens über dieselbe Disk, denn beide Versionen befanden sich zusammen auf einer Multiformat-Scheibe. Außerdem lagen in der Packung eine Kurzgeschichte des in England recht bekannten James Follett sowie eine Musikkassette mit dem erweiterten Begleitsound. Obwohl die Actionsimulation im Gegensatz zu ihrem Vorgänger nun eher Richtung Actionadventure tendierte, hatte man zumindest dessen Story nahtlos weitergeführt: Die Starglider-Flotte des Oberbösewichts Hermann Krudd wurde zwar erfolgreich geschlagen, aber die Egrons sind schlechte Verlierer und sinnen jetzt auf Rache. Deshalb muß der Held Jez San (eine Ausspielung auf den Chefdesigner Jez San) nochmals ran, um das Schlimmste zu verhindern. Dafür steht ihm diesmal die Icarus zur Verfügung, ein Multifunktions-Raumjäger ähnlich dem alten „Elite“-Schiff – dieses Wunderwerk futuristischer Technik ermöglicht nicht nur das Fliegen und Bal-

len, man kann damit auch die Gegenstände aufsammeln, welche für das Lösen der Rätsel auf den monden Dutzend Planeten (samt deren Monden) benötigt werden.

Fast so futuristisch wie das Szenario war seinerzeit auch das Design des Programms: so hat Sid Mead mit „Cyberface“ gerade erst ein ganz ähnlich gestaltetes SF-Spektakel für den PC entworfen. Hier nur eine kleine Auswahl der Features, die sich die Argonauten damals einfallen ließen: Man kann an Vulkanen Energie auftanken, Weltraumholz ernten oder durch Geheimtunnel fliegen! Auch für die technische Seite verpflichtete man Leute von Rang und Namen, den Titelscreen entwarf Kultzeichner Herman Serrano, und der Sphärensound stammt von Dave Lowe, der auch „IK+“ musikalisch umrahmte. Last but not least war die Steuerung (Maus/Stick/Tasten) trotz ihrer Komplexität recht bedienungsfreundlich ausgefallen.

Erstaunlicherweise brachte das Team um Jez San nach diesem Erfolg auf dem Amiga nichts Vernünftiges mehr zustande, denn weder der Flug „Birds of Prey“ noch die Filmversetzung „Days of Thunder“ konnten sonderlich begeistern. Zwischenzeitlich tun sich die Jungs aber wieder auf den Nintendo-Konsolen hervor, man darf also für die Zukunft noch hoffen... (mm)



Der unausgefüllte Vorgänger



## KLASSIKER



### ZEITSPIEGEL

GESTERN

HEUTE

**88% 74%**

94%	GRAFIK	62%
92%	ANIMATION	70%
82%	MUSIK	74%
90%	SOUND-FX	78%
82%	HANDHABUNG	74%
88%	DAUERSPASS	72%

FÜR FORTGESCHRITTENE

# ALLE NEUEN COMPILED VERSIONS AUF EINEN BLICK

## DREAMLANDS

Der nächste Hammer kommt von Silmarils, wo man für drei komplett deutsche Games 89 Märkte sehen will. Im Gegenzug bekommt der Spieler dreimal Grafik vom Feinsten zu sehen, vor allem der Genremix **Transarctica** ist nach wie vor eine Augenweide! Neben dieser Mischung aus Strategie, Adventure und Wirtschaftssimulation für futuristische Eisenbahner überzeugt auch das Fantasy-Strategical **Stormmaster** durch Spieltiefe und Präsentation; lediglich das optisch gleichfalls gelungene 3D-Rollenspiel **Ishar** mag manchen zu strategisch und vielen zu actionbenton sein. Schlecht ist es deshalb aber noch lange nicht, genau wie der ganze Dreierpack.



Die Bahn fährt bei jedem Wetter:  
**Transarctica**

Prinzenrolle  
für  
Rollenspieler:  
**Ishar**



Zugegeben, in letzter Zeit geben sich die Hersteller etwas knausrig, was neue Sammlungen älterer Spiele betrifft. Aber jetzt haben wir doch wieder zehn dieser Sparpakete für Euch aufgetan und umgehend knallhart getestet. Und siehe da: viel Klasse in der Masse!

## COMBAT CLASSICS 2

Empires Kampfklassiker haben's in sich: Für 99,- DM erhält man drei deutsch angeleitete Simulationen, die sich sehen lassen können! Die schwächste im Bunde ist dabei die stark actionbentonete Panzerschlacht **Pacific Islands**, und selbst dieses Game schnitt im Ersttest noch mit 70 Prozent ab. Der Tankkappenbomber **F-19 Stealth Fighter** dagegen setzte einst Maßstäbe im Genre, und die Unterwasser-Hatz **Silent Service II** ist ohnehin ein Klassiker. Simulanten dürfen bei dieser Troika also bedenkenlos zuschlagen, zumal hier Qualität und Mischung stimmen. Nur Leute mit einem A3000 oder A4000 müssen leider draußen bleiben.

Ein Klassiker taucht wieder auf: **Silent Service II**



Pack die Insel mit dem Tank: **Pacific Islands**



Gut getarnt ist halb gebombt: **F-19 Stealth Fighter**

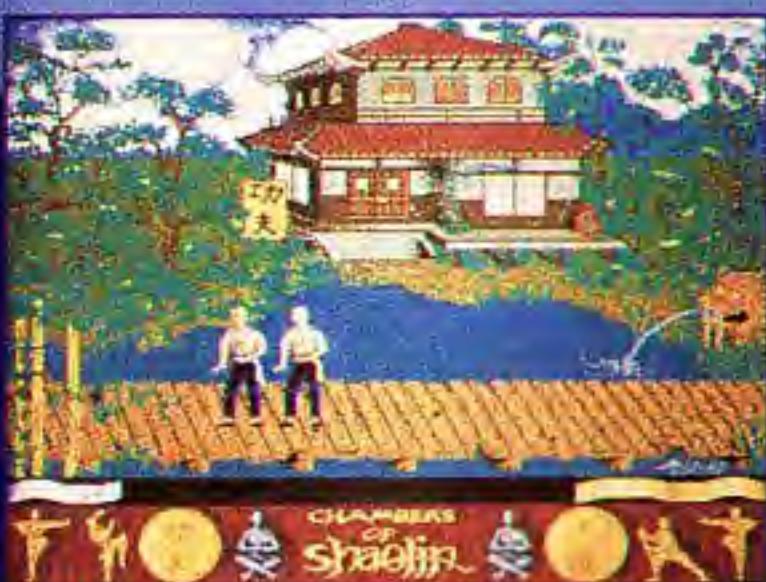


## NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES 1 & 2

Traifrau, die ersten Compilations für das CD² sind da. Und man höre und staune, was Multimedia da für jeweils 59,- DM losschlagen will, das sind zwei Schillerscheiben, auf denen sich sage und schreibe jeweils 100 Spiele finden! Doch man ahnt es bereits, hier handelt es sich durchgehend um PD, Shareware und Freeware, wobei immerhin alle Genres abgedeckt werden: Von Knobeleien über Action, Rennspiele und Adventures bis hin zu Geschicklichkeitstests gibt es nichts, was es nicht gibt. Was die Jungs bei Multimedia so Games nennen, bewegt sich zwar nur selten auf Profi-Niveau und kommt zudem komplett englisch daher, bietet aber doch viel CD-Futter für relativ wenig Geld. Der Haken an der Sache: Wer keine Maus für sein CD² besitzt, hat mit Zitronen gehandelt!

## GRANDSLAM CLASSICS

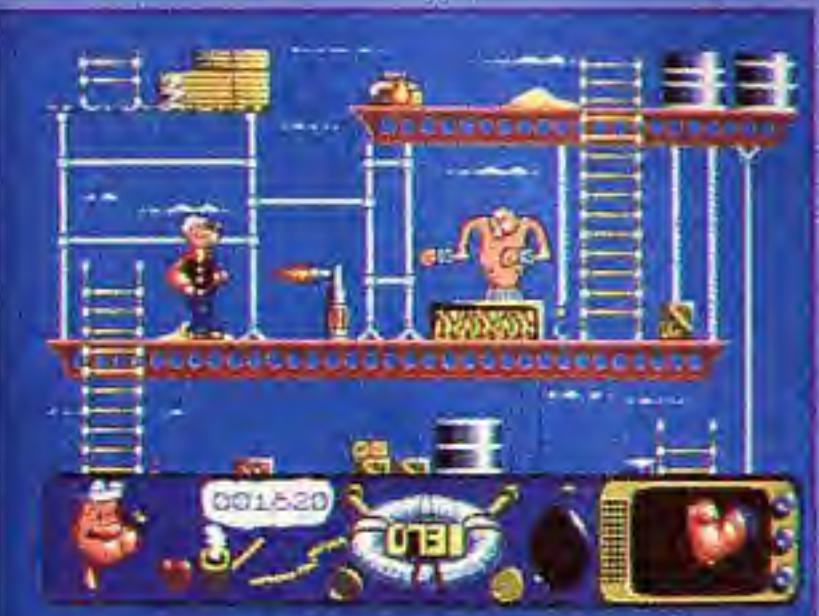
Auch wenn man bei Grandslant vier deutsch angeleitete Spiele für schlappe 59,- DM bekommt, so gehen doch nur zwei davon als Klassiker durch – die beiden anderen sind bloß alt. Zwar hat der Zahn der Zeit auch bei der (stark strategischen) U-Boot-Simulation **Hunt for Red October** schon kräftig zu gebissen, trotzdem ist das Gameplay dieses Buch-/Filmverarbeitung noch eine Klasse für sich. Das gleichnamige Actiongame hingegen ist nicht ohne Grund im Softwaremeer untergegangen, und die Action-Filmkonvertierung **The Running Man** ist auch eher zum Davonlaufen. Dafür bieten die **Chambers of Shaolin** nach wie vor asiatischen Kampfsport vom Feinsten; über das Preis-/Leistungsverhältnis der Sammlung kann man also nicht meckern.



Das waren noch Kämpfe: Chambers of Shaolin

## KIDS RULE O.K.

Klar, daß die Budgetschmiede Alternative Software Kinder an der Macht sehen will – Erwachsene würden für diese drei Schrottspiele mit Sicherheit keine 39 Steine lockermachen! Ob das Teil nun **Popeye 2**, **Postman Pat 3** oder **Sooty & Sweep** heißt, stets bekommt man nur Plattformen der plattesten Art vorgesetzt. Zwar rücken auch die Billigheimer mit einer deutschen Anleitung für ihre popeligen Hüpfer heraus, doch wer braucht die schon? Und wer nun meint, er brauche unbedingt diese Sammlung, der kann zumindest nicht sagen, daß wir ihn nicht gewarnt hätten...



Da haben wir den Spinat: Popeye 2



Alle Mann auf Tauchstation: Hunt for Red October – The Action Game

## EXCELLENT GAMES

Nomen est omen, oder doch zumindest fast: Drei der vier Projekte, die Beau Jolly hier für 89 Mäuse unters Volk streut, sind wahrhaftig exzellent! Da hätten wir einmal den göttlichen Stratego-Klassiker **Populous II**, dann das tolle **Archer MacLean's Pool** mit seinen vielen Optionen und dem drehbaren Vektor-Tisch sowie **James Pond 2**, das den meisten aktuellen Jump & Runs immer noch locker davontippt. Der Ausreißer ist **Shuttle**, die überkomplexe NASA-Simulation, an der wohl nur ausgebildete Astronauten ihre Freude haben. Alles in allem eine wirklich feine Compilation, zumal die Anleitungen deutsch und die Spiele am A1200 problemlos lauffähig sind.



Immer noch göttlich: Populous II



Für Filzläuse: Archer MacLean's Pool

## THE MANAGER

Bei Starbyte gibt es derzeit für 69,- DM dreimal Wirtschaftsstrategie und einmal Sportmanagement, alles Eigenproduktionen und daher komplett in Deutsch. Der Sportler nennt sich **Starbyte Supersoccer** und wurde erst nur vom Fußballkönig „Bundesliga Manager Prof.“ geschlagen, an wirtschaftlichen Weisheiten sind die Kohlebergwerke von **Black Gold** und die Brunnis des Speditionsspektakels **Transworld** vertreten; mit **Invest** kommen schließlich noch die Börsenhaien zu ihrem Recht. Nun sind die Spiele zwar allesamt recht tiegründig, sehen aber von der Präsentation her mittlerweile auch schon so alt aus, wie sie tatsächlich sind. Hinzu kommt, daß sich die drei Finanzgenies inhaltlich recht ähnlich sind, dennoch stimmt der Gegenwert fürs Geld.



Und ewig rollen die Räder: **Transworld**



Der fliegende Adel: **Red Baron**

nicht ganz perfekt, aber doch ganz ausgezeichnete Konfliktimulation. Für so viel Hochklassiges ist denn auch der stolze Preis von 109,- DM gerechtfertigt, außerdem liegen (bis auf den Roten Baron, der nur mit einer deutschen Anleitung aufwartet) alle Programme in ihren komplett deutschen Versionen vor. Schade nur, daß Amigaer mit A4000 hier nicht mitpowern dürfen.

Zug um Zug ein Hochgenuss: **Railroad Tycoon**



## THE LORDS OF POWER

Doch, die vier Lords von UBI Softs Power-Sammlung müssen fraglos zum Simulanten- bzw. Strategen-Hochadel gerechnet werden! Da hätten wir zum einen die Doppeldecker des schon namentlich adeligen **Red Baron**, dann Sid Meiers schier geniales Eisenbahner-Epos **Railroad Tycoon**, die prächtigen U-Boote von **Silent Service II** sowie last not least den **Perfect General**, eine zwar



## SPECIAL EDITION

Zum guten Schluß noch ein besonderer Leckerbissen für Flipper-Fans: Bei 21st Entertainment hat man jüngst die beiden digitalen Kult-Flipper **Pinball Dreams** und **Pinball Fantasies** (der Nachkugler) samt deutscher Anleitung in eine Box gesteckt und will nun 89 Silberbälle dafür haben. Das scheint zunächst nicht gerade preisgünstig zu sein, doch wenn man bedenkt, daß hier insgesamt acht verschiedene Tische warten, einer schöner als der andere? Grafik und Sound sind astrein, und das Verhalten der Kugel auf bzw. in den zahllosen Rampen, Bumpern und Löchern wird an Realismus nur von den Geräten in der Eckkneipe übertroffen. Einziges Problem bei diesem Doppelpack: Welcher Pinball-Wizard hat nicht schon zumindest eines dieser genialen Programme daheim? (ml)

Titel	Bewertung	Anzahl der Spiele	Preis	Hersteller	Gattung
Combat Classics 2	super	3	99,- DM	Empire	Simulation
Dreamlands	gut	3	99,- DM	Simsoft	Abenteuer/Strategie
Excellent Games	super	4	89,- DM	Beau Jolly	Mixtur
Grandslam Classics	mittel	4	59,- DM	Grandslam	Mixtur
Kids Rule O.K.	schwach	3	39,- DM	Alternative	Plattform
Now that's what I call Games 1	mittel	100	59,- DM	Multimedia	Mixtur
Now that's what I call Games 2	mittel	100	59,- DM	Multimedia	Mixtur
The Lords of Power	super	4	109,- DM	UBI Soft	Simulation/Strategie
The Manager	gut	4	69,- DM	Starbyte	Wirtschaftssimulation
Special Edition	super	2	89,- DM	21st Entertainment	Flipper



Eine kugelrunde Sache: **Pinball Fantasies**

# Budget-Bühne **SPECIAL**

## NEUES VON KOMPART

In unserem Spartheater gibt's heute eine ganz spezielle Aufführung: fünf Games von Kompakt, vier davon sind trotz des allgemeinen Preises von nur 29 Märkern echte Neuerscheinungen! Da mußten wir natürlich ausnahmsweise auch hier zur Bewertung schreiten...

### SUMMER CAMP

Das Sternenbanner eines US-Sommercamps wurde gemopst – ein klarer Fall für Maximus Maus, der jetzt durch vier große Levels hüpfen muß, um das gute Stück wiederzubeschaffen. Dabei machen ihm comicartige Truthähne, Robbis und Hubschrauber das Leben schwer, andererseits gibt's Extras für mehr Energie, Leben etc. So einfallslos das Ganze klingt, so wirr spielt es sich leider auch; dazu kommen eine unterdurchschnittliche Präsentation und die hakelige, unpräzise Sticksteuerung. Zusammen macht das **31 Prozent**.

### WINTER CAMP

Hier verschlägt es unseren Mäuserich ins Winterlager; in sechs Levels muß er unter Zeitdruck z.B. ein Schlittschuhrennen absolvieren, sich mit Bären eine Schneeballschlacht liefern oder Fische und Urlauber aus akuten Notlagen befreien. Erschwert werden die Heldenaten durch im Weg stehende Eisbären, Pinguine und Touristen, zur Erleichterung findet man nützliche Dinge wie Sprungfedern oder Bomben. Grafik und Sound sind halbwegs annehmbar, inhaltlich haben die Programmierer auf Altbewährtes (Joystickrütteleien etc.) gesetzt. Kurzfristig weiß die biedere Mausmannskost aber zu gefallen, somit verteilen wir großzügige **56 Prozent**.

### MEGA MOTION

Bei dieser Knobelei müssen in 100 screenfüllenden Levels die untereinander verbundenen, ständig um das gerade angeklickte Bällchen rotierenden Kugeln per Maus zum Ausgang dirigiert werden. Zusätzliche Würze bringen Spezialsteine, die den Weg zum Ziel versperren, ins Spiel, und der fetzige Soundtrack läßt den Tüftler gnädig über die spartanische Grafik hinwegsehen. Alles in allem ein recht ordentliches Knobelspielchen, das sich seine **62 Prozent** ehrlich verdient hat.

### HYPERION

Im Stil des 3D-Ballerklassikers „Virus“ darf hier ein aus Polygonen bestehendes Raumschiff über eine leicht ruckelnde Planetenoberfläche manövriert werden, um in insgesamt zehn Missionen alle Feindstellungen zu eliminieren. Das Spielprinzip ist also schon etwas älter, ebenso betagt erscheint auch die Präsentation, und die Maussteuerung ist zudem relativ kompliziert ausgefallen. Wer solche Games liebt, wird Hyperion zwar trotzdem mögen, aber mehr als **52 Prozent** waren beim besten Willen nicht drin.

### CREATURES

Das Glanzstück des Tages ist zugleich ein alter Bekannter: Bereits im Märzheft des letzten Jahres tobte das Knuddelvieh Clyde Radcliffe von Thalamus ballernd und knobelnd über wunderschön gezeichnete und animierte Plattformen. An seinen Qualitäten hat sich durch die Preissenkung nichts geändert, folglich belassen auch wir es bei satten **70 Prozent**. (mic)



Dann lieber hitzefrei: Summer Camp



Erträgliche Mäuse-Olympiade: Winter Camp



Knobeln wie in alten Zeiten: Mega Motion



Ballern wie in alten Zeiten: Hyperion



Nicht neu, aber gut: Creatures

## Neues Digi-Werkzeug

Erst im Dezember haben wir hier ein nützliches Anwenderpaket aus dem Media-Verlag vorgestellt, schon sind wieder zwei neue Utility-Compilations am Markt – kann da die Qualität noch mit der Quantität schrithalten?

## AMIGA-POWER

Das Power-Paket der fleißigen Allgäuer beinhaltet für knapp 90 Märker immerhin gleich sieben Disketten. Tatsächlich sind aber zwei Scheiben mit durchaus nicht überragenden Musikstücken belegt, eine weitere geht für eine Handvoll mäßiger „DPaint“-Grafiken drauf, womit sich das Angebot an richtigem „Werkzeug“ auf vier Disks beschränkt: **Transdat 2.0** soll englische, französische, italienische und spanische Texte ins Deutsche übersetzen, wofür man 2 MB RAM-Speicher oder wenigstens eine Festplatte benötigt. Braucht Ihr aber nicht extra anzuschaffen, denn dem Endergebnis ist der ursprüngliche Sinn kaum noch anzumerken; grammatischen Fehler und wirre Stilblüten sind an der Ta-

gesordnung. Besser gefällt die Dateiverwaltung **Multidat 2.12**, denn das Programm eignet sich prima zur Archivierung von Video- oder CD-Sammlungen, hat eine Druck-Option und läßt sich gut per Maus bedienen. Darauf freuen werden sich allerdings nur Besitzer älterer Amigas (A500/A2000) mit Kickstart 1.3, denn ab Kick 2.0 arbeitet der Datenmulti nicht mehr fehlerfrei. Der **Vokabeltrainer** wiederum verträgt sich zwar auch mit A600/A1200, läßt sich aber nicht ohne weiteres auf die Festplatte nageln und ist optisch so anspruchslos geraten, daß damit höchstens Grafik-Masochisten pauken wollen. Tja, und die letzte Disk ist für fünf Games reserviert, bei denen es sich um primitive Knochenleien und Glücksspielchen auf unterstem PD-Niveau handelt.

## AMIGA-POWER &amp; AMIGA TOOL PACK

## AMIGA TOOL PACK

Hier wird zwar Besseres geboten, jedoch zu einem unverschämten Preis: Knapp 220 Märker will man in Scheidegg für sieben Anwendungen haben, die allesamt aus dem PD-Pool stammen! Das **Anti Virus**-Paket hilft beim Kampf gegen lästiges Bit-Ungeziefer, das **Druck Studio** bringt Grafiken sauber zu Papier, mit der **Dateiverwaltung** lassen sich Adressen oder Videokassetten ordnen, das **Schulpaket** enthält brauchbare Lernprogramme, und **Tetra Copy**

verrichtet seinen Dienst, während sich der User die Zeit mit einer Runde „Tetris“ vertreibt. Mit **Free Paint** liegt zwar auch ein hervorragendes Malprogramm bei, doch enthalten die drei beigefügten Grafikdisks allesamt nur Bilder im HAM-Format – und damit kann Free Paint leider nix anfangen! Ähnlich schludrig sieht's bei **Text**

Plus V3.0 aus, denn diese Textverarbeitung vermag zwar beim Handling zu überzeugen, doch haben wir es hier offensichtlich mit der abgespeckten PD-Variante zu tun, die alle paar Sekunden dazu auffordert, man möge



FreePaint

doch bitte die Sharewaregebühr bezahlen und so die Vollversion erwerben. Zu allem Überfluß kann Text Plus wiederum die beigelegten Printerfonts nicht verdauen, gedruckt wird nur in den Drucker-eigenen (und damit recht wenigen) Schriften. Hinzu kommt noch, daß auch hier bei vielen Progis die HD-Installation Zicken macht.

## FAZIT

Das erste Paket ist sein Geld nicht wert, das zweite schon gar nicht – selbst wenn man sich hier mit der Programmauswahl mehr Mühe gegeben hat. Also Finger weg! (rl)



Multidat 2.12



Gambling à la Amiga-Power: Waltermat

## Amiga-Power

Überwiegend sinnlose Programm-Sammlung  
Preis: ca. 89,- DM

## Amiga Tool Pack

Horrend übererteute Utility-Sammlung mit Macken  
Preis: ca. 219,- DM

Bezug: Media-Verlag  
Waldweg 5  
88175 Scheidegg  
Tel.: 0 83 87/80 52

# EIN SLOT FÜR ALLE FÄLLE: PCMCIA

Wer einen A600 oder A1200 besitzt, dem ist sicherlich schon mal diese Erweiterungsschnittstelle mit dem ominösen Kürzel PCMCIA aufgefallen – hier erfahrt Ihr, wofür der vielseitige Slot gut ist!

## DER PCMCIA-STANDARD

Auch wenn Ihr den Steckkarten-Port bisher noch nie gebraucht haben solltet, so hat er doch seine Berechtigung: Bei PCMCIA (Personal Computer Memory Card Int. Association) handelt es sich um eine standardisierte Schnittstelle, die 1990 von IBM, Toshiba, Maxtor, Seagate und SunDisk ins Leben gerufen wurde und heute besonders bei portablen PCs sehr geschätzt wird – sie erlaubt den Anschluß von Peripheriegeräten wie Speichererweiterungen, Festplatten oder Diskettenlaufwerken an jeden entsprechend ausgerüsteten Computer. Damit braucht nicht mehr für jeden Rechntyp spezielle Peripherie entwickelt zu werden, was die Herstellungskosten bzw. Preise senkt und den User davon enthebt, nach einem System-

wechsel seinen halben Gerätewerk ausmustern zu müssen. Das klingt gut, doch leider ist es mit dem Anschluß von PCMCIA-genormten Anbauten allein nicht getan, auch die Unterstützung seitens der Software bzw. des Betriebssystems muß stimmen – und das tat sie bislang am Amiga praktisch nie, weil die Hersteller die zum Betrieb nötigen Treiberprogramme samt und sonders nur im MS-DOS-Format lieferten. Doch mittlerweile gibt es wenigstens ein paar Möglichkeiten, den PCMCIA-Einschub der „Freundin“ zu nutzen!

## PCMCIA AM AMIGA

Eine Möglichkeit wären z.B. die SRAM/PSRAM-Speichererweiterungen, doch wurde sie hier bereits vor einigen Monaten ausführlich abgehandelt. Daher zu diesem Thema nur soviel: Die ehemals sündteuren RAM-Kärtchen sind wegen der stark gesunkenen Preise nun eine gute Sache für Besitzer eines 600ers; am A1200 sollte statt dessen ein ausgewachsener 32-Bit-Speicher für den Expansionport bevorzugt werden, da die 16-Bit-Ar-

chitektur der PCMCIA-Schnittstelle die 32-Bit-Hardware des 1200ers unnötig ausbremst. Wer sein Geld lieber in schnelle Massenspeicher investiert und den ab Werk vorgesehenen Intern-Einbau einer Festplatte scheut (vielleicht, weil dort schon so ein Teil sitzt), der liegt mit dem Overdrive- bzw. Amiquest-Controller richtig. Beide finden am PCMCIA-Port Anschluß, beherbergen im formschönen Gehäuse eine AT-Bus-Harddisk beliebiger Kapazität und sind, da problemlos an- und absteckbar, transportabel und damit als Wechselseitplatte zu gebrauchen.

Anschlußfreudige Amiganer dürfen ihren A600/1200 neuerdings auch in Ethernet-Rechnernetze integrieren. Die Treibersoftware der I-Card unterstützt alle gängigen Netz-Protokolle (u.a. TCP/IP für den Betrieb mit Novell Netware) und gewährleistet somit den einfachen und sicheren

# USER CLUB



Eine PCMCIA-Festplatte am A1200

Datenaustausch mit anderen Netz-Teilnehmern.

Für Zocker interessanter wären freilich die von Commodore versprochenen PCMCIA-Spielmodule. Auf Messen konnte man sich zwar vereinzelt von der Existenz dieser äußerst praktischen, weil nicht mit Nachladepausen behafteten Datenträger überzeugen, aber zu kaufen gibt's die steilen Teile halt noch immer nicht... (rl)

### I-Card

Ethernet-Netzwerkarte für A600/1200.  
Preis: ab ca. 540,- DM inklusive Sana II-Treibersoftware (unt. z.B. TCP/IP-Protokoll) & Netzteil.

### Info & Bezug

Fa. BBM,  
Tel.: 05 31 / 27 30 90

### Overdrive bzw. Amiquest

HD-Controller für A600/1200. Unterstützt werden 3,5"- bzw. 2,5"-Festplatten mit AT-Bus-Anschluß. Preis: ab ca. 170,- DM.

### Info & Bezug

Fa. Telmex,  
Tel.: 080 24 / 80 17



Am Amiga fehlt leider die Software-Unterstützung für solche Mini-Modems

# Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO  
VORRAT LANGE  
REICHET

JACK NICKLAUS' GOLF  
KICK OFF & EXTRA TIME  
DELUXE STRIP POKER  
COLOSSUS CHESS  
MERCENARY  
CHAMBERS OF SHAOLIN  
BLOODWYCH  
T.V. SPORTS FOOTBALL  
HUNTER  
VIRTUAL WORLDS

DER NACKTE  
WAHNSINN!

Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!)  
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

Nachnahme (Bezahlung beim Postboten)  
nur im Inland möglich

#### BESTELLCOUPOON

- JACK NICKLAUS' GOLF
- KICK OFF & EXTRA TIME
- DELUXE STRIP POKER
- COLOSSUS CHESS
- MERCENARY
- CHAMBERS OF SHAOLIN
- BLOODWYCH
- T.V. SPORTS FOOTBALL
- HUNTER
- VIRTUAL WORLDS

#### Meine Adresse

Name: \_\_\_\_\_  
Straße: \_\_\_\_\_  
Plz/Ort: \_\_\_\_\_  
Datum/ \_\_\_\_\_  
Unterschrift: \_\_\_\_\_

#### Bestelladresse

Hardware-Software  
und noch mehr

**MANFRED**

**BERGLER**

Fodermayrstraße 24  
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

„Das flackernde Inferno“ flackert weiter: Im letzten Heft riefen wir Euch dazu auf, Eure Meinung zur jüngsten Computerspiel-Niedermache im TV kundzutun – und dieser Aufruf verhallte nicht ungehört! Hier kommen also einige Eurer infernalischen Statements zum heiklen Thema...

Ehe sie kommen, kommt aber noch ein harscher Tadel unsererseits an Eure Adresse: Diese läbliche Reportage, die jedem interessierten TV-Glotzer und Boulevardblattleser mit profunder Halbildung zustimmende „Jawoll-so-issses“-Ausrufe entlocken mußte, hat anscheinend nur Euren Widerspruchsgespräch geweckt. Nicht einer von Euch hat sich knallhart eingestanden, daß er sein junges Leben mit sinnlosem, ja sogar gefährlichem Schnickschnack yertrödelt! Kaum jemand wurde bewußt, daß ob der grausamen Ballerorgien, die er da tagtäglich am Bildschirm feiert, sein Spielerherz einfach verhärtet muß! Nicht ein einziger Leser ist mit schamvoll geröteten Ohren in sich gegangen und hat sich vorgenommen, fürderhin nur noch Schiller und Goethe zu lesen anstatt Anleitungen zu digitalem Teufelszeug! Da seht Ihr mal, wie weit es durch diese furchtbaren Computerspiele schon mit Euch gekommen ist...



Jetzt aber Ernst beiseite: Wer die tendenziöse Meinungsmache in der ARD verfolgt hat, mußte ja praktisch Joachims Kritik ungeteilt zustimmen – und so zieht sich denn die berechtigte Empörung wie ein roter Faden durch Eure Zuschriften. „Vollkommen übertriebene Sendung!“ mosert zum Beispiel Karsten Heinze aus Neustadt. Und Siegfried Lange aus München befindet: „Sehr oberflächlich recherchiert und zu billige Verallgemeinerungen.“ Tja, Siegfried, wer benötigt schon Sachkenntnis, solange er nur über einen erklecklichen Fundus an gesunden

Vorurteilen verfügt? Ganz zu schweigen davon, daß zuviel Sachkenntnis ja nur das Feindbild verzerrt. „Wenn diese Reportage von hochbezahlten Reportern gemacht wurde, muß man sich fragen, warum man Gebühren zahlt!“ fragt sich und uns Thomas Kempe aus Aislingen. Na ja, vielleicht, damit noch mehr solche Reportagen von noch mehr hochbezahlten Reportern gemacht werden können? Schrecklicher Gedanke!

Bei Markus Dahlbokum aus Bad Nauheim hing gar der Hausegen kurze Zeit schief, denn er hatte sich zusammen mit seinem Vater vor die Glotze gesetzt, und der „...hat dieses total verzerrte Bild der Computerwelt sofort geglaubt. So hat es mich eine Menge Arbeit gekostet, ihn davon zu überzeugen, daß es nicht nur brutale Games gibt...“ Was an Spielen wie „Monkey Island“ oder „Der Patrizier“ denn bitteschön brutal oder gewaltverherrlich sein soll, das hätte auch Annette Goldberg aus Geesthacht gern gewußt; sie meint außerdem: „Und selbst wenn jemand gerne vor dem Bildschirm Schiffe versenkt oder Aliens vernichtet, muß er deswegen doch nicht gleich ein Rambo sein. Verdammtes Schubladen-denken!“ Womit sie natürlich vollkommen recht hat, doch ist es nicht verwunderlich, wenn sich ein Kopf und eine Schublade mitunter wie magisch anziehen – nämlich dann, wenn beide aus demselben Stoff bestehen: dem, aus dem die Bäume sind.

Sebastian Köck dagegen hat sich diesen TV-Genuß von vornherein erspart: „Deinem Artikel entnehme ich aber, daß ich gut daran tat, da ich sonst ja heute schon drei Kindergärten angezündet oder mit meinem Dreirad Passanten überfahren hätte...“ Wenn nicht noch Schlimmeres, Sebastian, wir wissen ja jetzt, wozu Ihr kleinen Bestien so fübig seid! Kleine Bestien wie auch Du, Oliver Tacke aus Wolfenbüttel, denn Du würdest gerne die bedauernswerten „Inferno“-Redakteure „zuerst mit Blanka in einen Kifig setzen, dann mit meinem Alien 3-Flammenwerfer rösten, mit Brorks Keule einen überziehen, mit meiner Laserkanone durchlöchern und ihnen dann mit meiner Mariapuppe den Rest geben. Wie sich das eben so für einen gewalttätigen Compi-Spieler gehört!“ Ebenfalls mit heiligem Zorn reagiert Igor Vucinic aus Rinteln: „Für mich war diese Sendung eine Verhohnspiepelung aller Computerbesitzer – wehrt Euch!“ Gut gehröhlt, Löwe! Nur, welche Möglichkeiten gäbe es denn, dieses miserable

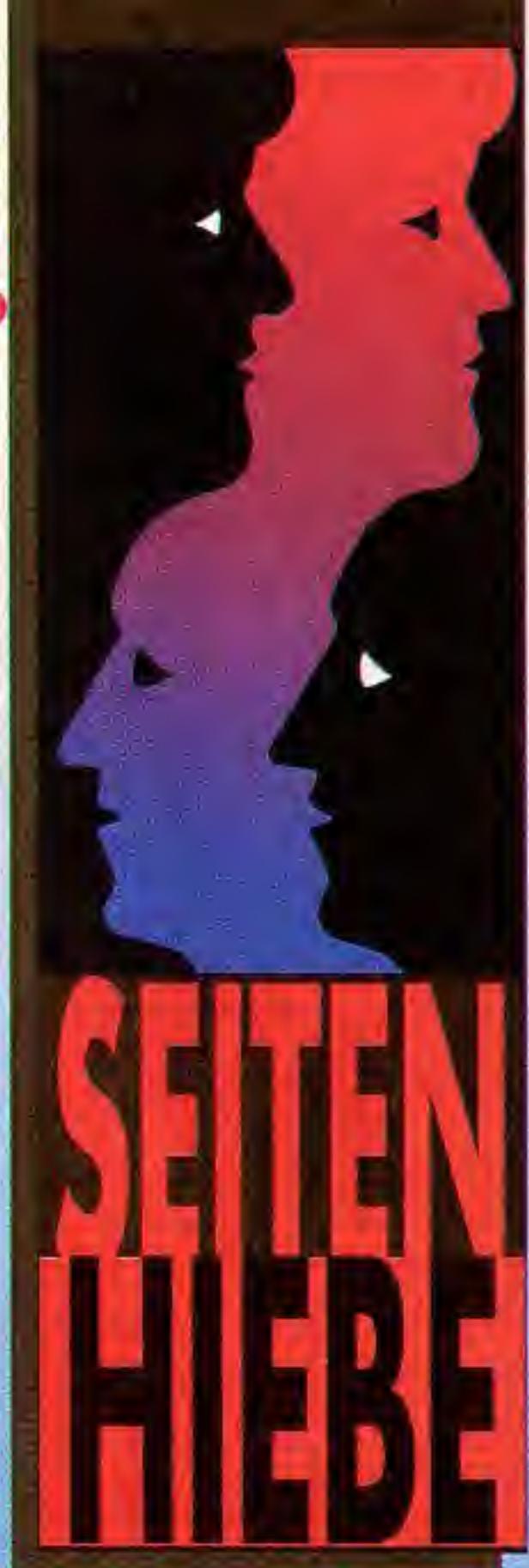


Image vom gewalttätigen, verblödeten, kurz: vom durch und durch verhaltensgestörten Computer-Zocker etwas aufzupolieren? Den Fernseh-Machern ein paar Games schenken? Zu teuer. Ihnen ihre eigenen Sendungen 72 Stunden nonstop vorzuführen? Zu grausam. Also, was habt Ihr denn so an originellen Ideen in petto? Läßt uns daran teilhaben, und wir verlosen im Gegenzug wieder drei wirklich total verblödende Games, verblödender geht's gar nimmer! Bis ich von Euch höre, räume ich mal meine Gummizelle ein bißchen auf, falle ein paar Wörter an und zocke weiterhin am Compi – bei mir ist eh schon Hopfen und (Gehirn-) Schmalz verloren. Mit kollegialen Grüßen an alle anderen Digital-Irren da draußen im Lande.

Eure Waltraud

Joker Verlag  
„Seitenhiebe“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## Ergebnisse: 28. Spieltag

FC JOKER	-	Hammerfoot	3:0
Battle Kumpans	-	Opafun	2:0
Blue Beiß	-	Maniac Menschen	2:0
Berlin East/West	-	Langohrer SK	4:0
Austerwitz	-	Bodo Tiltmers	1:2
Bummico	-	Un. Hofftschwer	3:1
Dragonfight	-	Wurm. Wolfschreck	3:4
AMS	-	Hardball Killers	4:0
Raschmehr	-	Indianerbones	3:1
Playpower	-	Might & Matschig	1:2

Der Volksmund sagt: „Ein Hammer am Fuß macht noch keinen Sommer!“ Wie recht er damit hat, mußte Hammerfoot nun im Grasbrunner Joker-Stadion am eigenen Schienbein erfahren – als wir den Tabellendritten mit 3:0 in Grund und Rasen kickten!

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	41:15	65:35
2) Un. Hofftschwer	40:16	72:40
3) Hammerfoot	39:17	69:38
4) Opafun	37:19	68:35
5) Might & Matschig	36:20	58:37
6) Blue Beiß	36:20	56:36
7) FC JOKER	35:21	61:47
8) Berlin East/West	33:23	60:42
9) Bummico	31:25	55:40
10) Battle Kumpans	30:26	49:39
11) Bodo Tiltmers	28:28	53:47
12) Raschmehr	27:29	55:49
13) Langohrer SK	27:29	42:52
14) Austerwitz	21:35	42:62
15) Indianerbones	20:36	34:77
16) Wurm. Wolfschreck	18:38	41:63
17) Playpower	18:38	37:59
18) AMS	16:40	30:59
19) Dragonfight	14:42	30:70
20) Hardball Killers	13:43	27:76

Frenetischer Beifall schallte von den mit 7.400 Fans besetzten Tribünen, als Gitti, Joker und Regnet den Ball ins gegnerische Netz katapultierten – frenetische Buhrufe dagegen, als Oskar eine gelbe Karte (samt Sperre) sah und dann auch noch Brork die Pappe gezeigt wurde. Zu Ausschreitungen kam es aber erst, als Regnet mit Rot bedacht wurde, dabei hatte der Kerl nur seinem Namen Ehre machen wollen und nach dem Treffer Sitting Bulls klassisches Regenballett aufgeführt. Außerdem zeigte sich kein Wölkelchen am Himmel! Daß die furchtbaren Überschwemmungen in weiten Teilen Deutschlands dann praktisch zeitgleich einzusetzen, konnte der Schiri doch gar nicht wissen...

Na, jedenfalls dümpeln unsere Schulden bei der Flutmarke von 300.000 Märkern, während der Pegelstand unseres Kontos immerhin auf 130.000 DM geklettert ist. 75 Prozent Einsatz und 13,- DM Eintritt gehören schließlich ebenso zu den aktuellen News wie der für März geplante Sieg



## Das Spielfeld

Gegner	Tor				
	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	

FC Joker

des FC JOKER im Rentnerstadion von Opafun. Doch Planung ist halt nur der halbe Sieg, zumal wir die greisen Komiker beim ersten Treffen (daheim) bloß mit Mühe und Not 1:0 besiegen konnten. Aber wozu haben wir eigentlich Euch und unsere gewohnten sieben Fragen?

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir gegen die Opas zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Transfers finden mangels Masse mal wieder nicht statt.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000,- 200.000,- 300.000,- oder 500.000 DM?

das Fußballmanager-Programm, und schon hat unser Verein (vielleicht) den verloren gegangenen fünften Tabellenplatz zurückobert! Unabhängig vom Ergebnis, das Ihr wie immer im nächsten Heft erfahrt, verloren wir jedoch wieder folgende Tollitäten unter sämtlichen Einsendern:

1 x Silent Service 2  
3 x Joker-Jogger  
3 x Joker-Shirt

So, jetzt malt Ihr noch unsere Adresse auf den Schrieb und befördert ihn mit einem gekonnten Fallrückzieher in den nächsten Briefkasten. Wie, Ihr wißt die Adresse nicht?! Hier steht sie doch groß und breit:

Joker Verlag  
„Kicker Cup“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## Paarungen: 29. Spieltag

Opafun	- FC JOKER
Langohrer SK	- Dragonfight
Indianerbones	- Bummico
Might & Matschig	- Austerwitz
Hammerfoot	- Blue Beiß
Wurm. Wolfschreck	- Playpower
Bodo Tiltmers	- Raschmehr
Hardball Killers	- Berlin East/West
Maniac Menschen	- AMS
Un. Hofftschwer	- Battle Kumpans

- 6) Der Eintritt interessiert uns diesmal nicht, den kriegt der greise Feind.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 200.000 Steine) oder abbezahlen?

Ihr wißt schon, was Sache ist? Ihr habt eine frankierte Postkarte zur Hand? Ihr könnt mit einem Schreibstift umgehen? Dann immer her mit Euren Weisheiten! Wir zählen garantiert jedes Kärtchen aus, verfüttern die demokratische Mehrheitsmeinung an

## Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	–	19	150.000
3)	Schlammel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	19	17	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	22	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	–	v.	60.000
7)	Stockbisl	Mit	15	33	250.000
8)	Ponikwar	Mit	–	5	260.000
9)	Regnet	Mit	16	g.	220.000
10)	Celal	Mit	12	21	190.000
11)	Magenauer	Mit	13	33	250.000
12)	M. Labiner	Mit	–	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	g.	140.000
14)	Stein	Ang	9	30	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000



Versand Service GmbH

**AMIGA**

1990 HANDICAPSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB  
1990 - DIE 63 ER EDITION - ROLLSKUL. XD 1 MB  
ALFRED CHICKEN DT. ANL.  
ALIENS DT. ANL.  
ALIEN BREED 2 DT. ANL.  
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB  
52,90

**ANSTOSS**

KOMPL. DT. 1 MB ALSO PLATINUM EDITION  
**69,90**

APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB  
A-TRAIN TME KOMPL. DT.  
A TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB  
AUFZUCHT HUND KOMPL. DT. 1 MB  
BARD'S TALES CONSTRUCTION SET 1 MB  
BART IN THE WORLD DT. ANLETTUNG  
BATTLETEAM BATTLESHIP & DATA DT. 1 MB  
BATTLESHIP DATA DISK NO. 2 DT. ANL.  
BEAVERS DT. ANL.  
BLASTER DT. ANL. 1 MB  
BLOB DT. ANL.  
BOB'S BAD DAY DT. ANL.  
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB  
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB  
52,90

**EISHOCKEY MANAGER**

DM. EDITION INCL. VHS-VIDEO BUNDESLIGA SAISON 90/91  
**89,90**

BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB  
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB  
BURNING RUBBER  
BURNTIME KOMPL. DT. A2000/A2000  
CAMPAIGN 2 1 MB

**CANNONFODDER**

DT. ANLETTUNG 1 MB  
**59,90**

CHAMPIONSHIP MANAGER 90  
COMBAT ATTIRE DT. ANL. 1 MB  
COMBAT CLASSICS COMPIL. INCL. TEAM YANKEE /  
888 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2  
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS /  
SILENT SERVICE 2 DT. STEALTH FIGHTER  
COOL SPOT DT. ANL.  
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB

**CYBERPUNK**

DT. ANLETTUNG  
**49,90**

DAS SCHWARZE AUGE DISK 1 MB KOMPL. DT.  
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB  
DELINE PRINT 64 AGA KOMPL. DT. 1 MB  
DRINNS DT. ANL.  
68,90

**DIE SIEDLER**

KOMPL. DT. 1 MB  
**69,90**

DISPOSABLE HERO DT. ANLETTUNG  
DOMA - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL.  
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB  
DYNATECH KOMPL. DT.  
59,90

**ELITE 2 - FRONTIER**

KOMPL. DT. 1 MB  
**59,90**

EDYRUM KOMPL. DT. 1 MB  
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 1 MB  
EXCELLENT GAMING INCL. TOPOLLOUS 7 - FMC  
FONZ 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE  
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB  
F-ZETA NIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB  
FANTASTIC DIZZY  
FATMAN - CAPE CONSUMER - DT. ANL.  
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB  
FURY OF THE FURRIES DT. ANL.  
GLOBAL DOMINATION  
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB  
GLOWDOLK DT. ANLETTUNG 1 MB  
GOAL DING DINOS (KICK OFF 2) DT. ANL. 1 MB  
GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1 MB  
59,90

**GOBLINS 3**

KOMPL. DEUTSCH 1 MB  
**75,90**

HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB  
HIRED GUNS DT. ANL.  
HISTORYLINE 1944 - 1945 DT. 1 MB  
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL - KOMPL. DT. 1 MB  
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.  
ISAR 2 DT. ANL. 1 MB  
JOE & MAC CAPEMAN NAJA DT. ANL.  
JONATHAN KOMPL. DT. 1 MB  
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB  
59,90

**MICRO MACHINES**

DT. ANL.  
**49,90**

K240 DT. ANL. 1 MB  
KINGMAKER KOMPL. DT. 1 MB  
KRISTY'S FUN HOUSE DT. ANL.  
LEGACY OF SORAK DT. ANL. 1 MB  
54,90

**AMIGA**

LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB  
LOST TREASURES OF INDOM 20 DT. 1 MB  
LOST WARRIOR KOMPL. DT. 1 MB  
LOTHAR MATHIAS LUS. KOMPL. DT. 1 MB  
MAGIC BOY DT. ANLETTUNG  
MEAN ARENAS  
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB  
MONK DT. ANL.  
MR. NUTZ DT. ANL.  
NIGHT RIDER 2 DT. ANL.  
NINJA SAIDEN DT. ANL.  
ONE STEP BEYOND DT. ANL.  
54,90

**MORTAL KOMBAT**

DT. ANL. 1 MB  
**59,90**

PATRIOT KOMPL. DT. 1 MB  
PEANHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.  
PENTHOUSE HOT NUMBER DELUXE DT. ANL. 1 MB  
PINBALL SPECIAL EDITION INC. PINBALL DREAMS A  
FANTASIES DT. ANL. 1 MB  
PREMIER MANAGER 2 DT. ANL. 1 MB  
PRIME MOVER DT. ANL.  
PUGGY DT. ANLETTUNG 1 MB  
54,90

**TERMINATOR 2**

ARCADE GAME - JUDGEMENT DAY - DT. ANL. 1 MB  
**54,90**

HOME AD 10 DT. ANL.  
RYDER CUP DT. ANL.  
SECOND SAMURAI DT. ANLETTUNG 1 MB  
SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB  
SIM LIFE KOMPL. DT. A2000/A2000  
SMASH THE SOCCER KOMPL. DT. 1 MB  
SLEEP WALKER DT. ANL.  
SOCCER KU DT. ANL.  
75,90

**TORNADO**

DT. HANDE. 1 MB  
**65,90**

SPACE HULK DT. ANL. 1 MB  
STARQUEST DT. ANL. 1 MB  
STICKYMINDED HOTEL KOMPL. DT.  
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLETTUNG  
SUPERHERO DT. ANL. 1 MB  
SWORD OF HONOUR  
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB  
THEATRE OF DEATH DT. ANLETTUNG 1 MB  
TRANSMISSION KOMPL. DT. 1 MB  
TRAITS & TREASURES DT. ANL.  
54,90

**X-MAS LEMMINGS**

DT. ANLETTUNG 1 MB  
**39,90**

TURRICAN 3 TME  
URIDRUM DT. ANL. 1 MB  
WARP IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB  
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANL. 1 MB  
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB  
WU-HU-LI DT. ANLETTUNG DT. ANL. 1 MB  
WONDERING DT. ANL. 1 MB  
WOOZY'S WORLD DT. ANL. 1 MB  
YO-JOE DT. ANL.  
59,90

**ZOOL 2**

DT. ANL. 1 MB  
**54,90**

**AMIGA Sonderposten**

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB  
888 ATTACK-SUB  
ADAM'S FAMILY DT. ANL.  
ADRENALYN  
ADDIN - PSYCHOSES -  
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB  
AMIGAS  
ARMOUR GEDDON - PSYCHOSES -  
BANE OF DORMA FORGE - INZARDY 6 - 1 MB  
BARD'S TALES 3 DT. ANL.  
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.  
BATTLECHESS DT. ANL.  
BATTLEHAWK 1943  
BATTLESQUADRON  
BATTLETECH 1  
BIG NOISE THE CATMAN  
BLJ. TORNADO DAWN DT. ANL.  
BIRDS OF PREY  
BLACK CRYPT 1 MB  
BLUES BROTHERS  
BRIEFLINE SEYMORE  
BRIEFLINE  
CALIFORNIA GAMES 3  
CAPTIVE  
CASTLER KOMPL. DT. 1 MB  
54,90

**B 17 FLYING FORTRESS**

- MICROSOFT - 1 MB  
**39,90**

CHAMPIONS OF KRYNN - 1 MB  
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1 / VENUS /  
JAMES PONG / GHOULS N GHOST  
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB  
54,90

**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell**

**Tel.: (0 81 42) 90 11/80 79/82 73**

**Telefax: (0 81 42) 54654**

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9:00 - 18:00, FR. 9:00 - 17:00

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)  
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

**Ladenlokal jetzt in AUGSBURG  
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße**

**Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00 Uhr**

**AMIGA Sonderposten**

CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -  
CHUCK VEGAS 7.0  
COVERT ACTION - MICROSOFT - 1 MB  
CRAZY CARDS 3 DT. ANL.  
CREATURES

**DOG FIGHT**

- MICROSOFT - 1 MB  
**39,90**

CRUISE FOR A CORP. DT. ANL. 1 MB  
CYCLES - MOTORRADRENNS -  
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB  
DELUXE STRIP POKER 2  
DEUTERIOS KOMPL. DT.  
DOODLING DT. ANL.  
DT. DOOMS REVENGE  
EMILY HUGHES INL. SOCCER DT. ANL.  
EYE OF SWORDDR 1 KOMPL. DT. 1 MB  
F-15 STRIKE EAGLE 3 1 MB  
F-17 CHALLENGE DT. ANL.  
29,90

**ELITE 1**

1 MB  
**29,90**

F1/STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB  
F29 RETALIATOR  
FACE OFF/SHOOTIE  
FIRST SAMURAI DT. ANL.  
FIRETRICHER  
FORMULA ONE GRAND PRIX - MICROSOFT - 1 MB  
FUTURE WARS - TIME TRAVELLER -  
GEMINI  
GOLF - MICROSOFT - 1 MB  
GRAHAM TAYLOR SOCCER  
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE -  
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1 MB  
GUNSHIP - ACCOLADE - 1 MB  
HAGAR - THE HORRIBLE -  
HARPOON VERS. 1.21 DT. ANL. 1 MB  
HERO QUEST INCL. RETURN OF THE 9.6. ZWICKER  
HILL STREET BLUES  
HOOK  
HUMAN JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.  
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.  
INDIANAPOLIS 100  
INVADERS KOMPL. DT. 1 MB  
SHARI 1 1 MB  
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEMS  
JAGUAR KIDS DT. ANL. 1 MB  
JOHN BARNES SOCCER  
54,90

**GUNSHIP 2000**

- MICROSOFT - 1 MB  
**39,90**

ICK OFF  
KING'S QUEST 1 DT. ANL. 1 MB  
LAST NINJA 3 DT. ANL.  
LEGEND OF PAECHANGA KOMPL. DT. 1 MB  
LEGEND OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB  
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB  
LOOM - LUCASFILM - 1 MB  
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB  
MT.AINK PLATOON DT. ANL. 1 MB  
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB  
MANCHESTER UNITED EUROPE  
MANAC MANSION  
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB  
MICROSOFT SOCCER  
OPERATION STEALTH

**LEMMINGS 2**

- THE TRIBES - DT. ANL. 1 MB  
**39,90**

PACIFIC ISLANDS - TEAM IRVING 2 - 1 MB  
PAWPAW KICK BOXING DT. ANL.  
PARASOL STARS DT. ANL. 1 MB  
PICTORIAN  
PIRATES DT. ANL.  
POOL OF DARKNESS - BS -  
POPOLOLI INCL. PROMISED LANDS  
POWERMONDER INCL. VVV DATA DISK  
54,90

**SIM ANT**

1 MB  
**34,90**

PIPER HAMPTON  
PREMIER MANAGER 1 MB  
PRINCE OF PERSIA  
PUSH OVER  
QWAK DT. ANL.  
RAILROAD TYCOON DT. ANLETTUNG 1 MB  
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 1 MB  
54,90

**STARBYTE COMPILATION**

INCL. BLACK GOLD/WINTER SPIRIT OF ADVENTURE  
KOMPL. DT. 1 MB  
**29,90**

RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.  
RING OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB  
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB  
ROBOSPORTS 1 MB  
ROCKET RANGER / TV SPORTS (KICKBALL)  
R-TYPE 2  
RIVI HONDA DT. ANL.  
54,90

**AMIGA Sonderposten**

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 - KOMPL. DT. 1 MB  
SHETTLE 1 MB  
SILENT SERVICE 2 - MICROSOFT - 1 MB  
SILLY PUTTY  
SIM EARTH 1 MB  
SPACE QUEST 2 DT. ANL. INCL. RETINA -  
SPECIAL FORCES - MICROSOFT - 1 MB  
SPEDBALL 2 DT. ANL.  
STAREYE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB  
STILLAR 7 - GERRA -  
STRIKE FLEET  
SUPER HANG ON  
SUPER MONACO GRAND PRIX  
SUPER SPACE INTRUDERS

**STREETFIGHTER 2**

DT. ANL. 1 MB  
**29,90**

TEARAWAY THOMAS  
TENNIS CLIP 2  
THE PLAGUE  
THUNDERHAWK AN 72.1.1 MB  
TITAN THE FOX  
TRANSWORLD KOMPL. DT.  
TROLLS  
TURBOGAL 1 DT. ANL.  
TV SPORTS BASEBALL 1 MB  
TV SPORTS BOXING DT. ANL.  
TV SPORTS FOOTBALL 1 MB

**VIRGIN COMPILATION**

INCL. DUNE 1/2/3/4/5/6/7/8/9  
TEMPTRESS/GHOSTBUSTERS 2 DT. VERS  
**29,90**

UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1 MB  
WATERLOO DT. ANL.  
WOLFCHILD  
WWF EUROPEAN CHAMPIONSHIP  
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING  
ZAK MCGRACKEN  
ZOO 1 DT. ANL. 1 MB  
ZYDNEY

**AMIGA CD 32**

ALFRED CHICKEN DT. ANL.  
CASTLES II DT. ANL.  
GENERATION DT. ANL.  
DANGEROUS STREETS  
DEEP CORE  
JAMES PONG 2  
LABYRINTH OF TIME  
LIBERATION  
MEAN ARENAS -  
MORP  
PINBALL FANTASIES DT. ANL.  
PIRATES GOLD DT. ANL.  
SENSELESS ROCKET  
TROLLS  
WHALES VOYAGE  
ZOO 1 DT. ANL.  
54,90

**AMIGA 1200**

ALIEN BREED 2 DT. ANL.  
AN3DERS KOMPLETT DEUTSCH  
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLETTUNG  
BURNING RUBBER DT. ANLETTUNG  
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH  
CHAKRA ENGINE DT. ANLETTUNG  
DENNIS DT. ANL.  
FATMAN - CAPE CUSTOMER - DT. ANL.  
JURASSIC PARK  
KING'S QUEST 6 KOMPL. DT

## Februar



### FERNSEHEN

Am Dienstag, dem **1. Februar**, geht es auf **Südwest 3** bei den „Beiträgen zur informationstechnischen Grundbildung“ von 10.20 bis 10.50 Uhr um die historische Entwicklung vom Rechenautomaten zum heutigen Computer.

Ein paar Stunden später, nämlich von 14.30 bis 14.59 Uhr, zeigt **Südwest 3** „Registrieren, Reagieren“ zum Thema Messen und Steuern mit dem Rechner.

Einen weiteren „Beitrag zur informationstechnischen Grundbildung“ mit dem Thema „Dokumente aus Plastik – Chipkarte 2000“ bringt **Bayern 3** am Mittwoch, dem **2. Februar**, von 9.45 bis 10.15 Uhr.

Am Sonntag, dem **6. Februar**, schlägt **Hessen 3** zwischen 17.45 und 18.30 Uhr mit der Sendung „In Sachen Bildung – Medien, Monster, Möglichkeiten“ zu, in der u.a. allerlei Experten die „Bedrohung“ durch neue Informationstechniken diskutieren werden.

Bei **Südwest 3** werden am Montag, dem **7. Februar**, von 14.30 bis 14.59 Uhr „Daten auf den Weg gebracht“. Konkret gemeint ist die DFÜ im ISDN-Zeitalter.

Am selben Tag läuft auf dem Satellitensender **Deutsche Welle TV** von 23.30 bis 0.00 Uhr das Porträt „Konrad Zuse – Der Erfinder des Computers“.

Die Frage, warum Kollege Compi der „Diener mehrerer

Herren?“ ist, beantwortet **Südwest 3** am Dienstag, dem **8. Februar**, von 10.20 bis 10.50 Uhr.

**Bayern 3** erzählt dagegen am Mittwoch, dem **16. Februar**, von 20.15 bis 21.00 Uhr den alten Fischerwitz „Der Mensch im Datennetz“.



### STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Jeden **Montag** gibt es um ca. 15 Uhr in der Sendung „Bim Bam Bino“ auf dem **Kabelkanal** ein Special über „Computer & Technik“.

Immer wieder **Samstags**, von 7.55 bis 8.20 Uhr, zeigt **RTL plus** „Comix“ mit Neuigkeiten aus der Comic-, Computerspiel- und Kinoszene.

Auf **Südwest 3** und **Bayern 3** stehen im Februar folgende Beiträge der Reihe „Telekolleg-Datenverarbeitung“ an: „Prozeßdatenverarbeitung“ – Fertigung im Griff (**7. Februar**)

„Automatisierungstechnik“ (**14. Februar**)

„Robotertechnik, CNC“ (**21. Februar**)

„CAD-Technik“ (**28. Februar**)

Sendetermin ist bei **Südwest 3** immer am jeweiligen Montag von 8.30 bis 9.00 Uhr, Wiederholungen gibt es am gleichen Tag von 17.00 bis 17.30 Uhr und am darauffolgenden Samstag von 10.30 bis 11.00 Uhr. **Bayern 3** zeigt die Folgen jeweils montags, 9.00 bis 9.30 Uhr, sowie als Wiederholung am Nachmittag von 16.30 bis 17.00 Uhr und samstags von 14.30 bis 15.00 Uhr.

Der zweimonatliche „Computertreff“ ist auch mal wieder angesagt: Auf **Südwest 3** am Donnerstag, dem **3. Februar**, von 14.30 bis 14.55 Uhr und auf **Bayern 3** am Sonntag, dem **13. Februar**, von 17.05 bis 17.30 Uhr.

Am Dienstag, dem **9. Februar**, startet **Nord 3** um 22.15 Uhr die fünfteilige Serie „Eine Maschine verändert die Welt – Wie die Computer rechnen lernten“. Sie beginnt mit einem historischen Überblick, der die „analytische Maschine“ des Engländer Charles Babbage ebenso kurz streift wie Konrad Zuses Rechner für den Flugzeugbau und die Decodiermaschine „Colossus“ des exzentrischen Mathematikers Alan Turing. Die zweite Folge wird am **15. Februar** zwischen 22.15 und 23.00 Uhr ausgestrahlt, die Teile 3 bis 5 kommen im März.

Der allmonatliche „Computerclub“ auf **West 3** ist am Sonntag, dem **20. Februar**, von 12.00 bis 12.45 Uhr geöffnet.

„Neues... Die Computershow“ gibt's wieder am Montag, dem **28. Februar**, von 19.30 bis 20.00 Uhr auf **3 Sat**.



### RUNDFUNK

**Radio Bremen** berichtet am Mittwoch, dem **2. Februar**, von 15.05 bis 16.00 Uhr über „Visionen vom Lernen 2000: Multimedia – Technik und Kritiker“.

Wer seine Meinung zu der interessanten Frage „Brauchen

Kinder Computer?“ öffentlich kundtun möchte, dem bietet **HR 1** am Samstag, dem **5. Februar**, von 10.05 bis 11.00 Uhr die Gelegenheit dazu. Die Telefonnummer lautet: 069/15 56 86.

Am Donnerstag, dem **24. Februar**, geht es auf **WDR 5** von 14.30 bis 15.00 Uhr um die „Ölkatastrophe im Computer – Wie sich Ozeanographen auf den Ernstfall vorbereiten“.



### STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

Montags um 14.40 Uhr kommt auf **Radio ffn** „Der kleine Computer“.

Ebenfalls **montags** um 17.40 Uhr sendet **Radio Mainwelle Bayreuth** die „Computer-cke“.

**Samstags** zwischen 16.30 und 17.00 Uhr ist die Sendereihe „Forschung aktuell“ auf dem **Deutschlandfunk** ganz auf die Themen Computer und Kommunikation ausgerichtet.

Zweimal im Monat, und zwar **immer montags** von 16.30 bis 17.00 Uhr, gibt es auf **Bayern 2** „Fatal-Digital“, das Computermagazin der Jugendsendung „Zündfunk“.

Am Montag, dem **14. Februar**, von 15.05 bis 15.35 Uhr sendet **NDR 4** den „Club-Online“.

Die **Ruhrwelle Radio Bochum** bringt an jedem vierten **Mittwoch** des Monats „Computer Corner“. Der nächste Termin ist am **23. Februar** von 14.00 bis 16.00 Uhr.

(Andrea Knaust)

# KLEIN AN ZEI GEN

## Biete Hardware

Aufgepaßt! A500 + 1 MB + Philips CM 8833-Monitor + 24-Nadeldrucker + jede Menge Zubehör... VB 850 DM. Weitere Infos unter der Tel-Nr.: 06261/14194

Verkaufe Amiga 500 CDTV mit Monitor, CD-ROM, 2 x 3,5" LW, 2 Joysticks, 4-Spieler-Adapter, 2 Mäuse, Trackball, Joypad, Tastatur, 7 Spiele, 5 Anwender, CD-ROM: 3 Spiele, 2 Anwender, 20 AJ, 1 Jahr alt, NP 3350 DM, VP 2000 DM. Marc Wullbrandt, Wackenbergstr. 17, 37434 Gieboldehausen.

Verkaufe A500 mit 2,3 MB RAM (intern) mit Uhr, 40 MB Festplatte + ca. 50 Disks für 750 DM. Tel: 06103/25466

Verkaufe leicht defekten A600 sowie Umschaltplatine Kick V1 und 1 MB Speichererweiterung (A600) und internes Laufwerk. Anrufe ab 17 Uhr. Tel: 07433/37742.

Amiga, 1200 Maxtor, Festpl. 85 MB Turbo + 1230, 4 MB Monitor, Ext. Boxen, Data-Maus, Game-Pad, Joystick, 26 Original-Games, Fachzeitschriften. Preis: 2000 DM, Tel: 05642/5450.

Verkaufe schnelle 52 MB SCSI-Festplatte mit externem Controller für A500, 8 MB RAM-Option, bestückt ohne Manual für nur 299 DM, 100% O.K. Tel: 03327/40455 ab 19 Uhr.

Pro Midi-Interface zu verk. inkl. Programm und Handbuch. NP 149 DM für 79

DM, Tel: Lübben 4045 (Tilman).

Verk. 1 MB Erweiterung für A600. Tel: 08249/8370 (Basti), Actraiser für SNES, Tel: 08249/8341 (Thomas).

Festplatte Amiga CHA-1255, 120 MB Quantum SCI, Neupreis 1000 DM, 1 Jahr alt, kaum benutzt, VB 600 DM; Amiga-Spiele: Kings Quest 4 mit Auflösung, Police Quest 3, Heart of China, It came from the Desert je Spiel 40 DM, alle zusammen 150 DM, PC-Elite Plus 30 DM, alle Spiele neuwertig! Bickelhaupt Volker, 61137 Schöneck 1, Ffm. Tel: 06187/91902

Verk. Amiga 500 (1 MB) mit Farbmonitor, Zweitlaufwerk, 2 Joysticks, 10 orig. Spiele u. Zubehör für nur 560 DM. Leppert Tobias, Klettenweg 9, 65527 Niedernhausen

Drucker Citizen 1240 VHB 250 DM, Monitor 1084S für Amiga VHB 400 DM, 1 Jahr

## Ihr Amiga-PD-Partner

alle gängigen  
Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk  
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verify.  
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei  
-etikettiert

## 4 Katalogdisketten

mit ausführlichen  
dt. Kurzbeschreibungen  
aller Programme

10,-

## Leerdisketten 3,5" 2DD (100% Fehlerfrei !)

von Sentinel Marke SONY  
bis 99 St. 1,20 DM 1,50 DM  
ab 100 St. 1,05 DM 1,40 DM  
ab 500 St. 0,95 DM 1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen  
298,-

400 dpi für alle Amigas

898,-

AlfaColor 262.000 Farben

# DOUAU SOFT

Ihr kompetenter  
Ansprechpartner  
im Herzen Bayerns

Nutzen Sie unseren bequemen  
Abo-Service für alle  
oder einzelne  
PD-Serien.

## Festplatten:

AT-Bus 508/120 MB	586,-
AT-Bus 2008/250	543,-
250 MB für A1200	777,-
auch andere Größen lieferbar	
SYQuest 105MB	857,-
Picasso 2MB	698,-

AT-Bus 1200  
A 1200/60 \* 1942  
A 1200/160  
A 4000  
A 4000/40/230

Amiga CD 32  
1277,-  
ab 1977,-  
3999,-

Techno Sound  
159,-

Turbo II  
677,-  
599,-  
1777,-

Scala  
727,-

MM300  
139,-

Pelican Press  
139,-

Fordern Sie unseren kostenlosen  
Gesamtkatalog an  
Händleranfragen willkommen

Speichererw.	
512 KB/A500	
1 MB/A500 plus	59,-
1 MB/A600	99,-
1/9 MB/A1200	129,-
2/8 MB/A2000	299,-/867,-

Laufwerke:	
3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	209,-
3,5" extern	149,-

Software:	
True Paint (24Bit)	197,-
Ami Write AGA	155,-
TurboPrint prof. 2.0	159,-
Teach Me Amiga	59,-
Adorage 2.0	219,-
Diavolo (HD-Backup)	98,-

Donau-Soft  
Maik Hauer  
Postfach 1406  
86619 Neuburg

Tel.: 08431/49798  
0161/2637380  
Fax: 08431/49800  
BTX: Donau-Soft#

24 Std.  
Schnellversand

Versandkosten:  
Vork. 7,- NN 12,-  
Ausland 16,-  
Ausland NN 32,-















# COMPUTER-ABC



**PC-AT:** AT steht hier für „Advanced Technology“, und tatsächlich stellten diese Rechner einen ganz schönen Fortschritt dar, als sie 1984 auf den Markt kamen. Heute freilich zählen die 286er PCs (denn darum handelt es sich) zum absoluten Alteisen. Tja, die Welt ist grausam...

**PC-DOS:** ein Betriebssystem für PCs, das mit dem bekannteren MS-DOS praktisch identisch ist. Es wird allerdings nicht von Microsoft ausgeliefert, sondern vom Hardware-Giganten IBM, und betreibt dementsprechend die originalen IBM-Computer.

**PC-Kompatibel:** auch als „IBM-Kompatibel“ bekannt. In den Anfängen der PC-Ära nahm IBM eine nahezu marktbeherrschende Position ein, weshalb sich der Standard ihrer Rechner international durchsetzen konnte. Mit der Spitzenposition ist es zwar längst vorbei, der technische Standard allerdings hielt sich hartnäckig – und so gilt die IBM-Kompatibilität (also vor allem die Verträglichkeit mit Software, die für diese Norm entwickelt wurde) heute immer noch als Grundvoraussetzung für Personal Computer, die am Markt eine Chance haben wollen.

**PCB:** Das „Printed Circuit Board“ ist nix anderes als eine stinknormale Platine. Tja, wenn das Leben doch immer so einfach wäre!

**PCM:** Hier ist es schon deshalb wieder komplizierter, weil zwei verschiedene Deutungen möglich sind. Einmal wäre PCM die Abkürzung für „Plug Compatible Mainframes“, was wörtlich übersetzt soviel wie „steckerkompatibler Großrechner“ heißt. Gemeint ist damit ein

Großrechner, der per Kabel mit anderen seiner Art (zumeist aus der IBM-Familie) verbunden werden kann, ohne daß irgendwelche Funktionsprobleme auftauchen. Zweitens steht das Kürzel PCM aber auch für „Pulse Code Modulation“, also ein Verfahren zur Umwandlung von analogen in digitale Signale.

**PC-Tools:** eine Sammlung von PC-Utilities, mit deren Hilfe man allerlei nützliche Sachen anstellen kann. Insbesondere bei beschädigten oder irrtümlich gelöschten Dateien leisten die Tools weithin geschätzte Dienste.

**PC-XT:** So, noch dieses eine Stichwort, und Ihr habt die PC-Welle zumindest im Computer-ABC überstanden. Zumal der 1983 geborene XT als Vater des AT unserer „Freundin“ wahrlich keinen Schaden mehr zufügen durfte. Trotzdem kann ein bißchen antike Bildung nicht schaden, weshalb wir Euch hier noch verraten, daß das Kürzel für „Extended Technology“ steht. Daraus läßt sich ganz zwanglos erahnen, daß der XT schon die zweite PC-Generation darstellt – tatsächlich wurde das (rund 6 MHz langsame) Teil nämlich bereits serienmäßig mit Festplatte ausgeliefert! Und das war anno Tobak halt noch eine echte Sensation.

**PD:** „Public Domain“ ließe sich frei als „Öffentliches Eigentum“ übersetzen, und so ist es denn auch – PD-Programme sind quasi jedem zugänglich, kosten nix (allenfalls kann der Anbieter eine geringe Gebühr erheben) und dürfen jederzeit frei kopiert und weitergegeben werden. Da das Copyright solcher Progs also nicht geschützt ist, muß sich der Autor mit Ruhm und Ehre

begnügen, worum es den Programmierern hier in der Regel ja auch geht. Wer nämlich erst mal einen Namen hat (und sei es durch hochwertige PD-Soft), dem fällt es sicher wesentlich leichter, einmal im rauen Profi-Lager Fuß zu fassen. Die größte und bekannteste PD-Serie am Amiga wird übrigens nach wie vor von Fred Fish herausgegeben, aber als regelmäßige Leser unserer PD-Box wißt Ihr das alles sicher ohnehin längst, oder??

**PEARL:** Trotz des poetischen Namens hat diese Perle nur wenig mit Poesie, aber um so mehr mit Logik zu tun; es handelt sich nämlich um eine Programmiersprache! Vor über zwanzig Jahren im Auftrag des bundesdeutschen Forschungsministeriums entwickelt, dient die „Process and Experiment Automation Realtime Language“ insbesondere zur Steuerung von Prozeßrechnern in der Industrie.

**Pentop:** Die Rede ist zwar von einem Mini-Rechner, aber auf die Spitze eines Schreibstiftes passen diese Knirpse denn doch noch nicht. Sie heißen vielmehr so, weil die Eingabe bei solchen Notebooks nicht über eine Tastatur erfolgt, sondern direkt am Screen durch einen speziellen, per Kabel mit dem Compi verbundenen Stift (Lightpen).

**Performance:** Im technischen Sinne ist mit Performance Leistung bzw. Leistungsfähigkeit gemeint. Da diese sich bei einem Computer natürlich auf messbare Daten wie Rechengeschwindigkeit, Übertragungsrate oder Zugriffszeit bezieht, kann sie auch mit geeigneten Testprogrammen ganz objektiv festgestellt werden –

behaupten zumindest die Hersteller der besagten Programme...

**Peripherie:** griechisch-lateinische Wortschöpfung, die auf deutsch so etwas wie „Randgebiet“ bedeutet. Insofern ist's ganz logisch, daß man in der EDV all die vielen extern am Rechner angeschlossenen Geräte (Tastatur, Maus, Drucker, Monitor sowie unter Umständen auch Festplatten und Laufwerke) als Peripherie bezeichnet, gruppieren sie sich doch quasi um ein Zentrum herum.

**Permanentspeicher:** Für gewöhnlich ist ja alles, was man im Speicher hat, futsch, sobald der Strom ausgeknipst wird. Da allerdings auch dauerhafte Savemöglichkeiten benötigt werden, hat man beispielsweise Disketten oder Festplatten erfunden. Die in diversen Varianten erhältlichen ROMs („Read Only Memory“), welche in PCs und Homecomputern Teile des Betriebssystems oder doch wenigstens die Boot-Routinen permanent speichern, gehören übrigens ebenfalls in diese Schublade.

**Personal Computer:** Hatten wir schon? Hatten wir schon! Na, also...

**Perzeption:** vornehmerer Ausdruck für „Wahrnehmung“. Die Art und Weise, wie der Mensch Sinnesreize wahrnimmt und sinnvoll als dieses oder jenes erkennt, ist derzeit Gegenstand intensiver Forschung – wenn man nämlich dahinterkäme, könnte man viel „intelligentere“ Computer bauen!

**PET:** Der „Personal Electric Transaction Computer“ war einer der ersten 8-Bit-Rechner von Commodore und darf somit als Ahnherr des C 64 gelten.

Telefon

02324/55331

TOP

FDS Software



## PROGRAMM

## AMIGA

1869	dv	79,95
A-Train		79,95
Abandoned Places 2	ml	79,95
Aces of the Great War		49,95
Alien 3	da	49,95
Alien 3	ml	49,95
Amberstar		59,95
<b>Anstoss</b>	dv	
		<b>79,95</b>
Arabian Nights	ml	59,95

## Airbus A 320 US+da

**89,95**

B-17 Flying Fortress	dv	79,95
Bane o. 1. Cosmic Forge	dv	79,95
Battle Isle + Data Disk	dv	79,95
Battle Isle Data Disk II	dv	45,95
Bill's Tomato Game	ml	79,95
Burntime	dv	79,95

**Ambermoon dv 79,95**

Body Blows ml

**59,95**

Bundesl. Manager. prof. 2.0 dv 79,95

## Carl Lewis Challenge + da

**39,95**

solange der Vorrat reicht

Champion of Krynn	da	74,95
Championship Manager		65,95
Chaos Engine	ml	59,95
Centurion Def. of Rom	dv	79,95
Civilization	dv	79,95
Cool Cros Twins +	ml	65,95
Crazy Cars 3	ml	65,95
Das schwarze Auge	dv	89,95
Dark Queen of Krynn		74,95
Deep Core	da	69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95
Die Kathedrale	dv	89,95

## Die Siedler dv

**79,95**

## Dog Fight da

**69,95**Dank dv 69,95  
Dr. Brain dv 79,95

## Dune II dv

**69,95**

## Dynablaster da

**49,95**

Goal

**59,95**

## PROGRAMM

## AMIGA

## Elite 2 dv

**69,95**

Europ. Championsh.	92+	65,95
Eye o.t. Behold. II (1 MB)	dv	89,95
Eishockey Manager	dv	69,95
F 117 A	da	79,95
Flashback	dv	69,95
Flies Attack o. Earth		84,95
Fly Harder		74,95

## Global Gladiators ml

**49,95**

Gunship 2000	dv	69,95
Hannibal	dv	69,95
Hexuma	dv	79,95
History Line 1914-1918	dv	89,95
Human Race		65,95
Indiana Jones IV	dv	89,95

## Ishar 2 dv

**69,95**

Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml	65,95
Jonathan	dv	99,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)		89,95
Last Ninja 3	ml	65,95
Legend of Kyrandia	dv	79,95
Legend of Valour	dv	79,95

## Lemmings 2 da

**40,00**

Links		84,95
Lionheart	ml	59,95
Liverpool	ml	65,95
Lord of the Rings	dv	79,95

## Lothar Mathäus dv

**69,95**

## Lost Vikings dv

**79,95**

Micro Machines	da	59,95
Might + Magic 3 +	dv	79,95
Monkey Island	dv	79,95
Monkey Island 2	dv	84,95
Morph	ml	49,95

solange der Vorrat reicht

No. 1 Compilation	dv	69,95
Nova 9 (1 MB) +	79,95	
Pinball Dreams	ml	65,95
Populous 2	da	69,95

Populous / Sim City

Premier Manager 2

Railroad Tycoon

Ranger Rock

Shadow of the Beast III

Sensible Soccer 92/93

Shadowlands +

Silent Service 2

## Sink or Swim ml

**59,95**

PROGRAMM

## AMIGA

## PROGRAMM

## AMIGA

## Soccer Kid

dv 69,95  
Space 1889 69,95

## Space Hulk da

**69,95**

Special Forces	dv	79,95
Steve McQueen +		65,95
Street Fighter 2		65,95

## Jurassic Park da

**69,95**

## Superfrog ml

**59,95**

Syndicate	dv	69,95
Theatre of Death	da	vorb.

## Titus the Fox ml

**39,95**

Traps'n Treasures	dv	69,95
Trools		69,95
War in the Gulf	ml	59,95

## Wing Commander dv

**69,95**

solange der Vorrat reicht

Wonder Dog	ml	59,95
Yo Joe	dv	59,95

## AMIGA 1200

1869	dv	69,95
Alien Breed 2	ml	59,95
Anstoss	dv	79,95
Air Bucks	dv	79,95
Body Blows Galactic	ml	59,95
Burntime	dv	69,95
Diggers		79,95

# STROMAUSFALL

Anlässlich der leider ziemlich verunglückten Amigaversion wollen wir uns heute zunächst das originale „Kingmaker“ ansehen, auch wenn das Brett schon gut und gerne 10 Jahre am Buckel hat. Anschließend spuken dann noch die „Ringgeister“...

## KINGMAKER

Im 15. Jahrhundert rangierten die Adelshäuser Lancaster und York um die englische Krone; beide

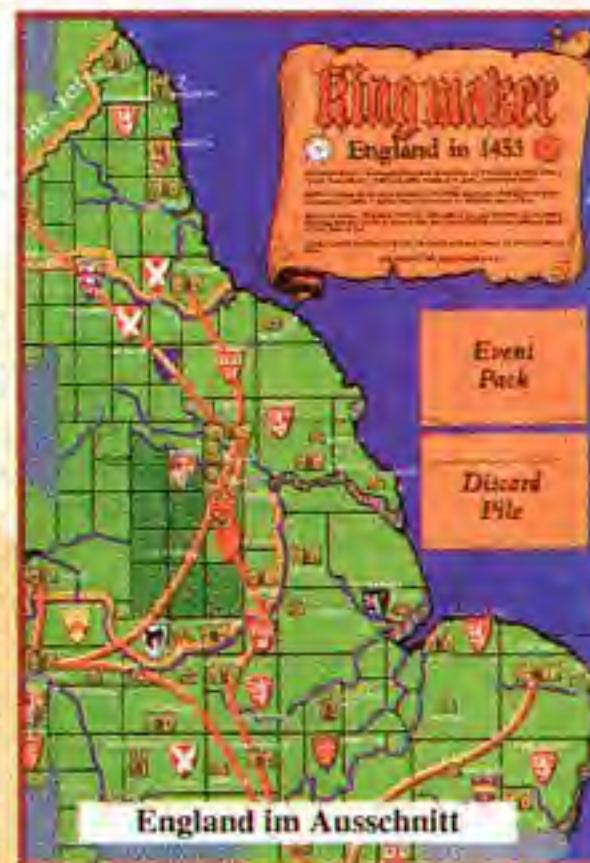


konnten sie insgesamt sieben potentielle Thronfolger vorweisen. Wen wundert es daher, wenn hier bis zu sieben moderne Königsmacher teilnehmen dürfen? Verwunderlich ist es schon eher, daß dabei trotzdem nicht jeder Hobby-Blaublüter einen Kandidaten zum

Sieg führen soll; vielmehr gebietet man hier jeweils über eine Koalition von mehreren unterschiedlich starken Earls und Dukes, die zu Beginn als Spielkarten verteilt werden. Tja, und am Ende ist es sogar piepegal, welches Haupt gekrönt wird – solange es sich nur in der Gewalt der eigenen Jungs befindet!

Die Gefangenennahme eines solchen Königs in spe und seine anschließende Benutzung als Strohmann sind denn auch die ersten offiziellen Amtshandlungen aller Teilnehmer. Das nun folgende Schauspiel aus zeitweiligen Zweckbündnissen, Kungeleien und Verrat gereicht dann locker jeder „Risiko“-

Partie zur Ehre und ist mindestens ebenso unterhaltsam. Dabei geht es vor al-

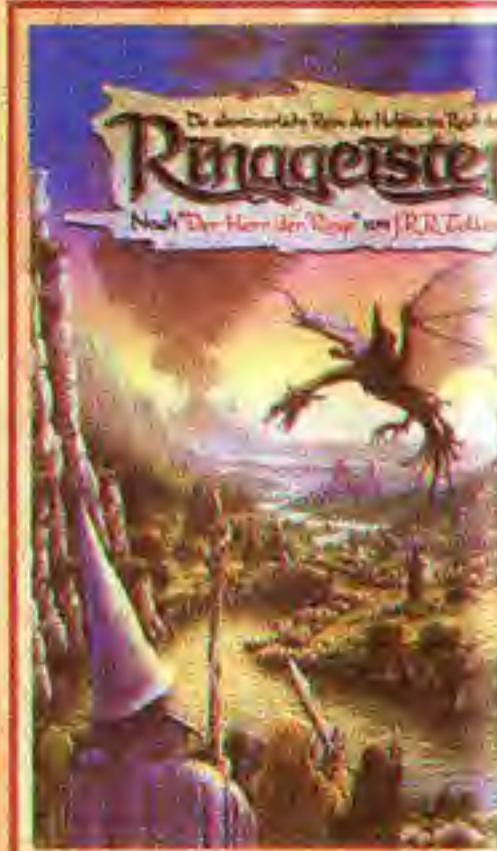


England im Ausschnitt

natürlich ebensowenig eine Referenz wie die mäßig schwierigen, aber nicht immer ganz glücklich formulierten englischen Regeln. Na ja, was soll's: Erstens ist das Spiel wie gesagt nicht mehr das allerjüngste, und zweitens ist das Königsmachen hier trotz aller Macken ein recht erbaulicher Zeitvertreib – allemal erbaulicher jedenfalls als am Monitor!

## RING-GEISTER

Auch das Tolkien-Spektakel des Laurin-Verlages ist nicht mehr so ganz taufrisch, aber nachdem der renommierte Hersteller des tollen Games derweil vom



Pleitegeier geholt wurde, wollen wir Euch zumindest die letztes Jahr erschienene Neuauflage ans Herz legen. Könnte ja leicht die letzte sein...





Und das wäre schade, denn immerhin strampeln sich hier zwei bis vier aufrechte Helden ab, um Mittelerde auf bekannte Art und Weise vor dem Bösewicht Sauron zu retten: Ein mächtiger Zauberring muß zum Schicksalsberg gebracht und dort zerstört werden. Der Clou dabei ist nun, daß sich die fein gezeichnete Landkarte Mittelerdes aus insgesamt 27 unterschiedlich geformten Pappstückchen immer wieder neu zusammensetzen läßt, so daß bei jeder Partie eine andere Geographie und ein anderes Wege- netz bezwungen sein will. In diesem Sinne erhalten die Spieler je zwei Figuren (einen Hobbit, der letztlich allein zum Berg vorstoßen muß, sowie einen Menschen, Elfen oder Zwerge zur Unterstützung), während Gandalf, der stärkste Weltenretter, von allen Beteiligten nach Bedarf gezogen werden kann. Dieser kargen Streitmacht stehen die locker übers Land verteilten schwarzen Horden gegenüber: Orks und Ringgeister. Die „helle“ Seite zieht nun rundenweise ihre Figuren, darf dabei jeden beliebigen Weg einschlagen, muß aber an den durch Punkte mar- kierten Stellen anhalten und den Zug beenden. Je nach Art dieses Punktes löst man damit eventuell Züge der Schwarzen aus, die (da es sich ja quasi um „NPCs“ handelt)

durch ein sinniges und gut durchdachtes Regelsystem gesteuert werden. Trifft der Übeltäter dabei auf helle Figuren, wird anhand von zwei, drei einfachen Bestimmungen der Sieger ermittelt, und der Unterlegene flüchtet – oft bis zu seiner anfänglichen Startposition zurück. Gewonnen hat natürlich, wessen Hobbit zuerst den Schicksalsberg erreicht, während er gleichzeitig gerade Ringträger ist. Der Ring wechselt im Verlauf einer Partie ständig den Besitzer, und sollte je ein Ringgeist den aktuellen Träger erwischen, hat das Böse auch schon gewonnen. Trotz aller Konkurrenz sind die Spieler damit zur Zusammenarbeit verdammt, aber letzten Endes gewinnt sowieso jeder, der sich mit dieser spannenden Geisterjagd einläßt – und das nicht nur wegen der edlen Ausstattung mit echten Holzfiguren!



### DIE VERLOSUNG

Wer noch mehr gewinnen will (nämlich eines unserer Rezensionsexemplare), der sollte uns auf einem Postkärtchen zumindest eine der folgenden Fragen beantworten: Wer wäre im Sinne der korrekten Thronfolge der nächste König von England nach Queen Elizabeth II? Wie heißt das unheimliche Wesen, dem in Tolkiens „Herr der Ringe“ selbst Gandalf der Graue nicht gewachsen war? Unsere Glücksfee entscheidet sich zwischen allen richtigen Einsendungen, kann jedoch nur liefern, wenn sie den Absender lesen kann. Möge die Erleuchtung mit Euch sein! (jn)

**Joker Verlag**  
**Stromausfall**  
**Bretonischer Ring 2**  
**D-85630 Grasbrunn**

### Kingmaker

**Spielmaterial:** 61%  
**Spielregeln:** 66%  
**Spielreiz:** 72%  
**Besonderes:** Man darf Konkurrenz-Könige ohne weiteres umbringen, aber keinesfalls die korrekte Thronfolge mißachten – very british!  
**Schwierigkeit:** Für Geübte  
**Preis:** ca. 75,- DM  
**Bezug:** Fantasy Productions  
 Postfach 1416  
 40699 Erkrath  
 Tel.: 0211/9 24 22 42

### Ringgeister

**Spielmaterial:** 86%  
**Spielregeln:** 84%  
**Spielreiz:** 85%  
**Besonderes:** Idee, Regeln und künstlerisches Design sind komplett aus einer Hand – der von Multitalent Jo Hartwig.  
**Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene  
**Preis:** ca. 65,- DM  
**Bezug:** Games In  
 Karlstr. 43  
 80333 München  
 Tel.: 089/55 57 67

# Der Joker Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869	9/92	Simulation	85 %	Desert Strike	5/93	Action	85 %	Diez	7/92	Strategie	60 %	Simon the Sorcerer	1/94	Abenteuer	85 %
1869 für A1200	3/93	Simulation	80 %	D/Generation	9/92	Verschiedenes	31 %	Diez United Champions	12/92	Sport	46 %	Sink or Swim	5/92	Action	74 %
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65 %	D/Generation für CD32	18/90	Geschicklichkeit	77 %	Legend	7/92	Abenteuer	85 %	Sink or Swim & Flir	11/92	Geschicklichkeit	39 %
1990 - Die 93er Edition	3/93	Simulation	69 %	Die, Lucy! Die, Desolate Aventur	10/92	Abenteuer	39 %	Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77 %	Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74 %
4 Gel 2	5/92	Strategie	13 %	Die Hard 2	9/92	Action	36 %	Legends of Valour	1/93	Abenteuer	60 %	Sleepwalker für CD32	12/92	Geschicklichkeit	70 %
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	50 %	Die Siedler	12/92	Simulation	91 %	Lemmings 2	3/93	Strategie	91 %	Soccer Pitch	10/92	Simulation	51 %
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	56 %	Digital Dungeon	2/93	Abenteuer	15 %	Lemmings X-Mas Pack	2/92	Compilation	100 %	Soldier	9/92	Strategie	31 %
Action 3	12/92	Compilation	schwach	Diggers für CD32	12/90	Verschiedenes	70 %	Left4Dead	1/93	Action	74 %	Soccer Kid	10/93	Geschicklichkeit	85 %
Adicted to Fire	7/92	Compilation	schwach	Diggers für A 1200	12/95	Verschiedenes	70 %	Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64 %	Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	85 %
Air Buds	9/92	Simulation	61 %	Dishonest Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54 %	Unreal Collection	10/92	Compilation	mittel	Sink	11/92	Geschicklichkeit	58 %
Air Force Commander	11/93	Strategie	20 %	Discreet for His/CDTV	7/92	Verschiedenes	Com	Units	7/92	Sport	68 %	Space Cruise	5/92	Verschiedenes	68 %
Air Supply	11/92	Action	68 %	Discovery	7/93	Simulation	56 %	Uma Thurman	9/92	Verschiedenes	Depotök	Space Hulk	11/93	Brüderlichkeit	44 %
Air War	10/92	Simulation	13 %	Disposable Hero	1/94	Action	31 %	Gonkheit	1/93	Action	88 %	Space Invaders	9/93	Musik	100 %
Airsoft	7/92	Geschicklichkeit	23 %	Diez - Prince of the Yolkok	11/92	Geschicklichkeit	59 %	Overkill	10/92	Sport	30 %	Space Max	9/92	Simulation	75 %
Alfred Cricket	11/93	Geschicklichkeit	72 %	Ducky & Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel	Paragon	5/92	Strategie	58 %	Space Wars/CDTV	5/92	Action	6 %
Alien 2	3/93	Action	72 %	Dogfight	11/93	Simulation	79 %	Leather Mouthbus	9/93	Sport	87 %	Special Forces	5/92	Simulation	76 %
Alien Breed	1/93	Action	80 %	Doll Dan	10/92	Action	52 %	Lotus 3	10/92	Sport	85 %	Space Pack	12/92	Compilation	mittel
Alien Breed II	12/93	Action	78 %	Dominium	12/92	Strategie	57 %	Lord of Time	12/92	Abenteuer	45 %	Spelling For	1/93	Verschiedenes	18 %
Alien Wolf	5/92	Action	39 %	Dots	11/93	Action	70 %	Lord of the Temptress	9/92	Abenteuer	81 %	Spudville Pro	7/92	Simulation	9 %
Alex	9/92	Action	schwach	Donald Duck	12/92	Geschicklichkeit	55 %	Lynn	5/92	Verschiedenes	52 %	Sport Collector	12/92	Compilation	90 %
Ambermoon	11/93	Abenteuer	85 %	Dosha	1/94	Geschicklichkeit	59 %	Mod TV	1/92	Simulation	55 %	Sports Nostal	2/93	Compilation	90 %
Amber Art of War in the Short	7/93	Strategie	22 %	Double Mind	7/93	Strategie	54 %	Makemore	7/93	Strategie	70 %	Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Amberon Classics Pack	5/93	Compiler	mittel	Dragon's Lair II	1/93	Geschicklichkeit	47 %	Mega Ball	11/92	Simulation	37 %	Sports Top Ten	9/93	Compilation	90 %
Amnestis für A 1200	12/93	Sport	61 %	DreamGrowth	2/93	Strategie	24 %	Mega Bay	12/93	Abenteuer	65 %	Spook	9/92	Abenteuer	62 %
Apache Fight	5/92	Action	23 %	Dream Team	2/93	Compilation	mittel	Morpheus	5/93	Geschicklichkeit	56 %	Stalingrad	9/92	Strategie	18 %
Aquatic Games	11/92	Sport	81 %	Dune	9/92	Strategie	82 %	March of the Day	10/92	Sport	56 %	Starfish	1/94	Action	80 %
Apprentice	7/92	Action	72 %	Dune II	5/93	Strategie	50 %	McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68 %	Stations	5/93	Action	52 %
Arabian Nights	3/93	Action	86 %	Dungen Master & Chaos Strike Pack	2/93	Compilation	gut	Mega Collection	9/93	Musik	schwach	Star Pack	12/92	Compilation	6 %
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	63 %	Dungeons of Avalon	3/92	Abenteuer	72 %	Mixed Collection	9/91	Musik	mittel	Star Empress	7/92	Strategie	52 %
Archer Meets the Fool	11/92	Simulation	51 %	Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70 %	Mugaturess	9/92	Simulation	64 %	Stone Age	7/92	Strategie	66 %
Arena 2000	10/92	Strategie	62 %	Dynotech	10/92	Simulation	40 %	Mega in Action für Sonami	7/92	Compilation	gut	Stopps die Colossal Puzzles	5/92	Verschiedenes	37 %
Armie	5/92	Action	64 %	Dynotech für A 1200	12/93	Simulation	54 %	Mega Mix	2/93	Compilation	mittel	Strangers	1/94	Strategie	46 %
Armie 2	11/92	Action	38 %	Ed the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48 %	Mega Sports	10/92	Compilation	mittel	Strongmen für A1200	1/94	Strategie	55 %
Arches of Empire	7/92	Abenteuer	50 %	Elite 2 - Predator	12/93	Strategie	31 %	Megarockville 2	12/92	Abenteuer	58 %	Strategic Master	12/92	Compilation	90 %
Armin	12/92	Action	67 %	Elites 2 - Predator	12/93	Simulation	51 %	Mega Zone	12/93	Action	88 %	Streetfighter II	1/93	Action	80 %
Armonia	9/92	Strategie	34 %	Elusion	10/93	Strategie	55 %	Metal Power	2/93	Compilation	mittel	Strike	9/92	Sport	64 %
Artisan	2/93	Simulation	77 %	Erben des Throns	1/93	Strategie	61 %	Mickey's Jigsaw Puzzles	5/93	Strategie	37 %	Stormtrooper	1/92	Action	21 %
Aschschwung Der	1/94	Strategie	77 %	Erste der Serie CD4	1/93	Verschiedenes	je Kontra	Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37 %	Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
AV-88 Hunter Assault	2/93	Simulation	51 %	Euroliner	2/93	Sport	52 %	Micro Machines	10/93	Sport	81 %	Super Calculator	1/93	Action	72 %
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70 %	Export from Cybercity CD4	2/93	Action	51 %	Monkey Island 2	9/92	Abenteuer	87 %	Superfighting	5/93	Geschicklichkeit	75 %
Exclusive Diplomacy	8/93	Strategie	61 %	Exodus - The Games 92	10/92	Sport	41 %	Mongol	9/93	Brüderlichkeit	61 %	Super Grid 2	5/92	Sport	67 %
Bird's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	62 %	Exodus - The Games 92	10/92	Verschiedenes	je Ohrung	Morph	6/93	Geschicklichkeit	74 %	Super Sports Challenge	10/93	Sport	44 %
Bogen Attack	11/92	Abenteuer	76 %	European Champ Ship 92	10/92	Sport	55 %	Morph für A 1200	12/92	Geschicklichkeit	76 %	Super Tarts	9/92	Strategie	30 %
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	schwach	European Football Chaos	9/92	Sport	51 %	Morph für CD32	10/93	Geschicklichkeit	66 %	Swabbie Dibble	2/93	Geschicklichkeit	32 %
Battle Ice-Dots	5/92	Strategie	60 %	Eye of the Beholder II	5/92	Abenteuer	86 %	Motohead	12/92	Action	43 %	Sword of Honor	8/92	Action	62 %
Battleship CD4	3/93	Strategie	50 %	F-117 & Stealth Fighter 2.0	12/93	Simulation	85 %	Mu's Nutz	1/94	Geschicklichkeit	85 %	Syndicate	6/93	Strategie	79 %
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85 %	F17 Challenge	10/93	Sport	57 %	Music Makers/CDTV	10/92	Verschiedenes	Überzeug	T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65 %
Bearcat	12/93	Abenteuer	58 %	Falcon Collector	2/93	Compilation	mittel	Muscular CDTV	3/93	Verschiedenes	Überzeug	Tourism	9/92	Strategie	39 %
Bearers	5/93	Geschicklichkeit	62 %	Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	Surfing	Myth	5/92	Action	49 %	Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	Überzeug
Benny & Jelle	11/92	Geschicklichkeit	45 %	Fantasy	7/92	Compilation	mittel	Napoleon	9/93	Compilation	schwach	Teamway Throns	12/92	Geschicklichkeit	72 %
Best of the Best	2/93	Sport	72 %	Fantastic World	12/92	Compilation	mittel	Nick Falda's Griff	2/93	Sport	77 %	Ten-Gai	9/92	Strategie	24 %
Big 100	2/92	Compilation	mittel	Fortboy Hill Collection	2/93	Compilation	mittel	Nicky 2	9/93	Action	68 %	Tennis Cup 2	9/92	Sport	69 %
Big Box 2	13/92	Compilation	61 %	Fighter Dual	1/93	Simulation	21 %	Nicky Boom	11/92	Action	64 %	The Addams Family	7/92	Strategie	71 %
Bigman the Covernor	1/93	Geschicklichkeit	32 %	Film	9/92	Strategie	66 %	Nicky Mornell	1/93	Sport	65 %	The Adventures	7/92	Compilation	92 %
Billy's Tomato Garden	12/92	Geschicklichkeit	62 %												



## FATAL FURY SPECIAL

Mit dieser Special-Edition hat SNK der nunmehr zur Trilogie gereiften Prügelserie den finalen Schliff verpaßt: Neuerungen im Gameplay sucht man hier vergeblich, dafür wurden die Qualitäten der beiden Vorgänger konsequent ausgebaut. Im Ergebnis kann es der Automat jetzt selbst mit einer Kultkeilerei wie „Street Fighter II“ aufnehmen!

Zu Beginn hat der Spieler di-



rekten Zugriff auf 15 verschiedene Kämpfer, von denen jeder sein individuelles Repertoire an Tritten, Kicks, Hieben und Spezialschlägen mitbringt – letztere lassen sich wegen der exakten, aber komplizierten Steuerung jedoch erst nach einigen Übungsunden fachgerecht an den Mann

Bis vor wenigen Monaten traf man noch eher ein Känguru am Postamt als einen Neo Geo-Automaten in einer deutschen Spielhalle, mittlerweile kommt SNKs Arcade-Konsole in die Gänge – hier sind wieder zwei Neuheiten!

bringen. Kein (Nassen-) Beinbruch, denn manche der Kämpfen bringen Waffen wie Schlagstöcke oder Kampffächer mit, um die jeweils zwei Runden

gegen immer schlagkräftigere

Gegner durchzustehen. Daß man wahlweise zu zweit oder solo in den Ring klettern kann, ist selbstverständlich, nicht jedoch das stets faire Spieling und erst recht nicht die überragende Präsentation: Die Sprites Marke Ex-

tralarge agieren vor megabunten Tempel-, Sumpf- oder Techno-Szenarien, die Lauscher werden mit famoser Musik und massig Digi-FX verwöhnt. Kurzum, wer hier nicht reinspielt, versümt Keile vom Allerfeinsten!



## SPINMASTER

Die zweite Neuheit kommt vom renommierten Flipper- und Automatenhersteller Data East, der damit seinen Einstand am Neo Geo feiert. Gefeiert wird mit einem typischen Plattform-Hüpfer, wie sie am Amiga derzeit zwar im Dutzend, in den Spielhallen aber eher selten bis gar nicht anzutreffen sind.

Die ein bis zwei Helden (je nach Anzahl der Spieler) kommen im Comic-Outfit daher, sind mit einem Jo-Jo bewaffnet und müssen sich durch Felslandschaften und Urwälder schlagen. Unterwegs trifft man auf hung-



ige Kannibalen und angriffs lustige Geier, absolviert Kanufahrten und wehrt sich gegen extradieke Seeadler und witzig gezeichnete Helikopter – für Abwechslung ist also gesorgt, auch wenn viele der verbratenen Ideen nicht unbedingt neu sind. So beschränkt sich beispielsweise das verfügbare Bonusgut auf Standard-Extras wie Zusatzleben

oder Goldmünzen. Dieses Manko macht aber die wahrhaft bombastische Präsentation wieder wett: Selten hat man detaillierte Grafiken und

überzeugendere Animationen gesehen; auch der Begleitsound ist regelrecht mitreißend. Wer es also leid ist, sein Klimpergeld in der Spielhalle immer nur verprügeln zu müssen, der hüpf hier bei Data East goldrichtig!



## HEIMVORTEIL

Fall es irgend jemand noch nicht wissen sollte: Wer eine Heimversion der Neo Geo-Konsole besitzt, kann beide Spiele natürlich 1:1 im Wohnzimmer erleben. Aber knapp 400 Mäuse pro Modul sind halt alles andere als Klimpergeld... (rl)





# Kein Scherz im März: Der neue Joker erscheint bereits am 25. FEBRUAR!



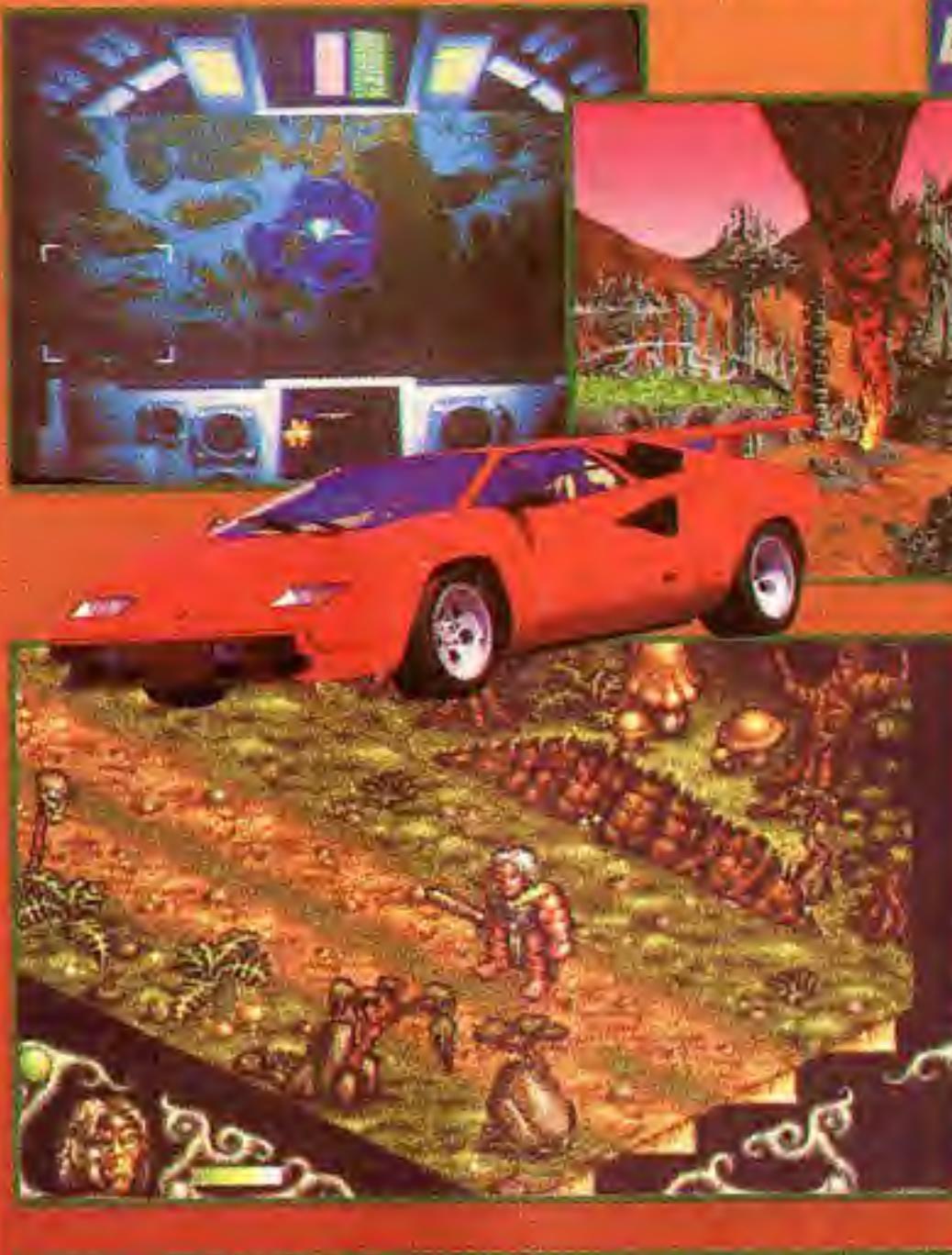
Dann ist es uns wieder bitterernst mit top-aktuellen Tests und Previews, hochseriösen Specials, gewinnträchtigen Preisausschreiben sowie natürlich sorgfältig geprüften Lösungshilfen - nur unser Stil, der dürfte erneut alles andere als bierernst ausfallen. Tja, ganz ohne Scherz wird's also wohl auch im März nicht abgehen.

Was ansonsten so im März abgeht, das verraten wir Euch zumindest auszugsweise hier: Mit **CLOU** steht ein launiger Genremix für Ganoven zum Test an, Amiga-Raser dürfen sich an der **LAMBORGHINI CHALLENGE** versuchen, **DARKMERE** und **PERIHELION** öffnen Dungeons für Rollenspieler, und Team 17 lässt die Kugeln im **ARCADE POOL** rollen. Damit nicht genug, denn mit **REUNION** wartet SF-Strategie vom Feinsten, mit **MICROCOSM** endlich das lange angekündigte Action-Spektakel für das CD<sup>32</sup> und mit **BRIAN THE LION** die Rückkehr des „Beast“-Machers! Etwas ernster wird es wieder, wenn wir im User-Club die Frage **BRILLIANCE - BESSER ALS D-PAINT?** beantworten und ein **GROSSES INTERVIEW MIT COMMODORE** führen, wo es um heiße Themen wie den Amiga 5000 gehen wird.

Es ist also durchaus ernst gemeint, wenn wir Euch dringend raten, ab 25. Februar am Kiosk zu sein oder noch heute ein vorteilhaftes Abo (da gibt's die Hefte schneller, preisgünstiger und samt Prämie) zu ordern!

## INSEMENTENVERZEICHNIS

ABC Soft	79	Joysoft	54
ADX Datentechnik	68	Judgement Day	95
Arktis	31	Mallander	36, 37, 81
Bachler	27	Media Points	69
Bergler	106	Micro Magic	26
Bits & Bytes	90	MicroPrese	9
Blue Byte	77	Okay Soft	117
Bonico	2	Ossowski	17
Call & Play	24	Pawlowski	127
CT Verlag	25	Pfister	115
Core Design	2	Silver Datentechnik	93
CPS Heidak	61	Softsale	23
Donau Soft	111	Software 2000	13
EMP	73	Sparschwein	68
Esser	28	Turtles Soft	113
FDS	119	Versand 99	23
Fun & Action	128	Vesalia	43
IPV	21	Wial Versand	109
Joker Verlag	29, 39, 47, 85, 91	Poster:	Joker Verlag



## BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware  
Bücherstraße 24  
Postfach 1113  
46397 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

Bonico  
Am Südpark 12  
65451 Kelsterbach  
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak  
Burgersstraße 8-10  
50667 Köln  
Tel.: 0221/256983

Galaxy  
Plinganserstraße 26  
81369 München  
Tel.: 089/7605151

Joysoft  
Gottesweg 157  
50939 Köln  
Tel.: 0221/4301047

Rushware  
Bruchweg 128-132  
41564 Kassel  
Tel.: 02131/6070

Wial Versand  
Liegnitzerstraße 13  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 08142/8273



